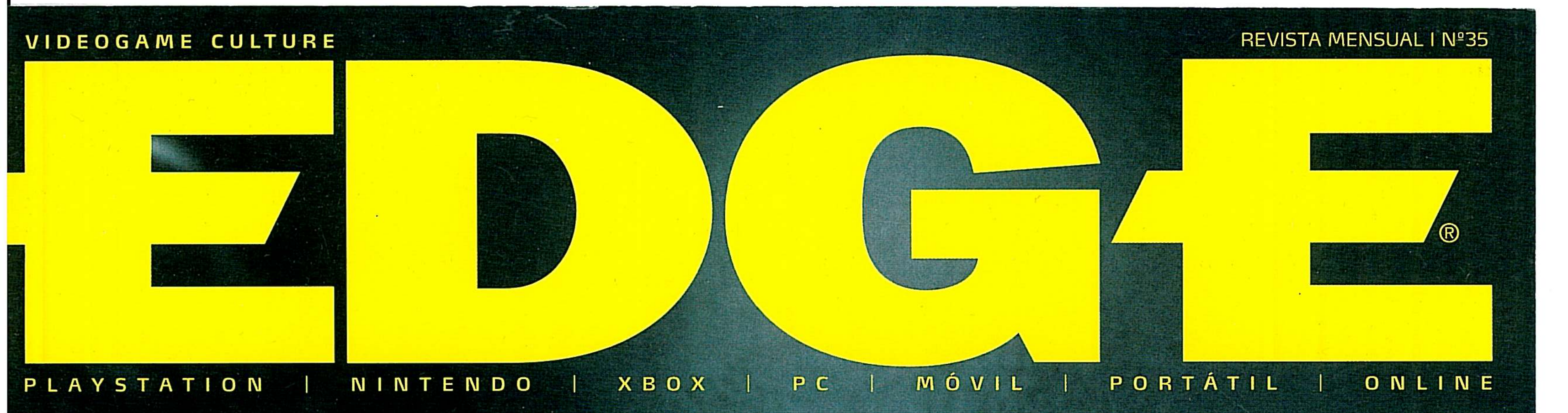


LAS CRÓNICAS DE RIDDICK

La acción continúa. Todo sobre el nuevo juego con Vin Diesel. Para PS3, 360 y PC

AIONGUARD

Te desvelamos lo último de Avalanche para PS3 y 360

PRINCE OF PERSIA

Las claves que hicieron posible sus primeras versiones



FUEL GHOSTBUSTER **RESIDENT EVIL V** STREET FIGHTER IV **AFRO SAMURAI** GTA **WET** DEAD RISING **PERSONA 4** FIRE EMBLEM **KILLZONE 2** THE HOUSE OF THE DEAD **SKATE 2** HALO WARS **RACE PRO** SPACE INVADERS **BIG BANG MINI** **KING'S BOUNTY** ROLANDO **BURN, ZOMBIE, BURN** BATTLE FANTASIA **MUSHROOM MEN** AWAY SHUFFLE DUNGEON

EDGE

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Ramón Méndez, Carlos González, David Caballero, Mario Fernández, Tremendal Pedrero, Francisco Alberto Serrano Acosta, Raúl Barrantes y Albert Badosa.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACION, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: Logista publicaciones
Telf: 916 657 158 - 916 014 236
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. imp. 7/09 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 35

Juegos de bonito aspecto pero... un poco sosos. Ese es el recuerdo que guardo de muchos videojuegos que compré por aparentar mucho, incluso en su envoltorio, pero que luego me decepcionaron. Ahora, cuando leo en el foro de EDGE –del que hemos sacado un extracto en el fórum de este número– que muchos no terminan juegos como *Assassing Creed,* me doy perfecta cuenta de lo que en realidad supone para un usuario adquirir uno de estos carísimos juegos y luego no quedar satisfecho abandonándolo poco después.
Por eso, cuando en las notas que los diferentes medios otorgan a nuevos títulos como *Prince of Persia,* al que nosotros en EDGE hemos dado un cinco pelado y que otros han puntuado con notas muchos más altas, me doy cuenta de la responsabilidad que tenemos de no engañar y de poder dar la mejor referencia a nuestros lectores con lo más evidente, las valoraciones en las reviews.
Por otro lado no quiero dejar pasar la oportunidad de recomendar juegos como el de portada: lo último de Riddick, que por lo que hemos podido ver, te aseguro que no te defraudará.

AITOR URRACA, DIRECTOR.

Y además...

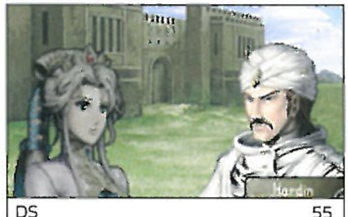


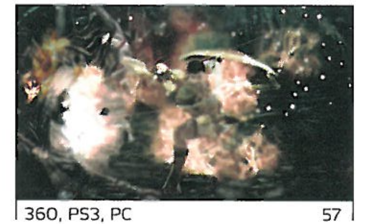
SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

Nuevo



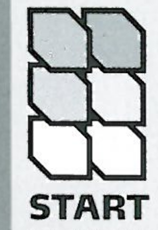










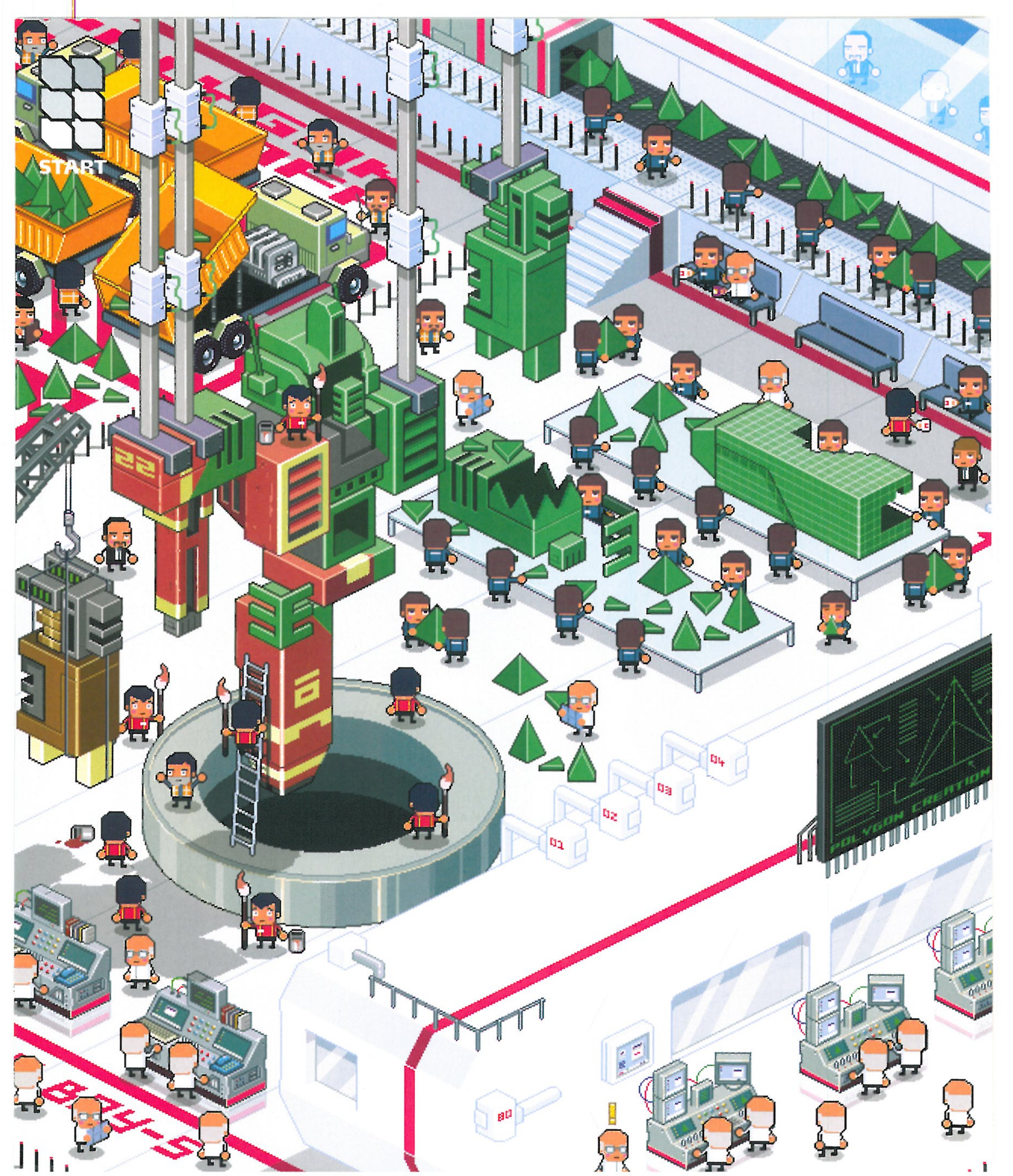


START








START
22
01
02
03
04
POLYGON CREATION
BAY-5
80





DESARROLLO

Construyendo el futuro

El desarrollo casero crece increíblemente en un terreno abonado para la creación doméstica. ¿De dónde nace esta revolución?

Cuando hablamos de "jugar, crear y compartir" para describir los cambios que ha sufrido el mundo del juego en los últimos años, no estamos hablando de futuro, sino de presente. Estamos hablando del paso de los juegos empaquetados en las estanterías a una experiencia online dinámica. El concepto de "contenido generado por los usuarios" reinventa, en realidad, algo que ya existía. Tanto *LittleBigPlanet* como los chismes virtuales de Whirled y Metaplace, o portales como Game Maker, suponen volver a ponerlo todo en manos del consumidor. Pero ¿por qué ahora? ¿Por qué estamos hablando ahora de XNA de Microsoft y su última empresa democratizadora? ¿Por qué Sony está depositando toda su confianza en *LittleBigPlanet?* ¿Por qué existe esa necesidad urgente de convertirse en el YouTube del mundo de los juegos? "Se trata de una nueva generación de distribuidores –explica **Sandy Duncan,** consejero delegado de YoYo Games–. La mayoría de los distribuidores restringen el flujo de contenidos, y con razón. A Microsoft no le interesa tener diez juegos de fútbol en la Xbox al mismo tiempo".

Duncan conoce bien este terreno, porque durante sus 15 años en Microsoft ha dirigido el negocio de Xbox en Europa. YoYo, la empresa que fundó en 2007, se convirtió en distribuidor exclusivo de Game Maker para PC, y ahora ofrece más de 27.000 juegos creados por quienes visitan su web. "Si publicas los juegos en formato DVD, tienes evidentes limitaciones. Pero en la red no hay ninguna limitación. El ancho de banda ya permite transmitir unos 15 terabytes al mes. Así que puedo producir mucho más contenido, porque, además, hay unos 550 juegos en nuestro site que yo considero muy vendibles. Ahora, muchas marcas conocidas se dan cuenta de que la distribución online es un modelo válido. App Store es el ejemplo perfecto. Lleva cuatro meses y tiene 1.500 juegos. En un año puede tener 10.000".

"App Store es el ejemplo perfecto. Lleva sólo cuatro meses y tiene 1.500 juegos. Si siguen así, en un año pueden llegar a tener 10.000"

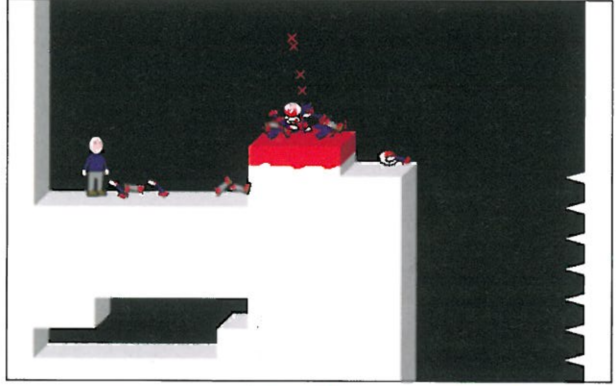
Y mientras, los jugadores tradicionales se preguntan quién se está dedicando a crear todo este contenido. ¿Estamos asistiendo a un cambio en la comunidad hardcore? "Bueno, es cierto que cualquiera entre los 20 y los 30 que haya crecido jugando con videojuegos conoce bien los géneros clásicos –afirma **Daniel James,** consejero delegado de Three Rings, creadores de Whirled–. Ahora estamos asistiendo a una gran diversidad. Creo que los creadores están buscando nuevas versiones del juego clásico. Y una de las cosas más interesantes de todas estas propuestas de 'crea tu propio juego' es que proponen la reinterpretación de mucho material clásico. Si te fijas en los creadores más prolíficos de Whirled, su espectro

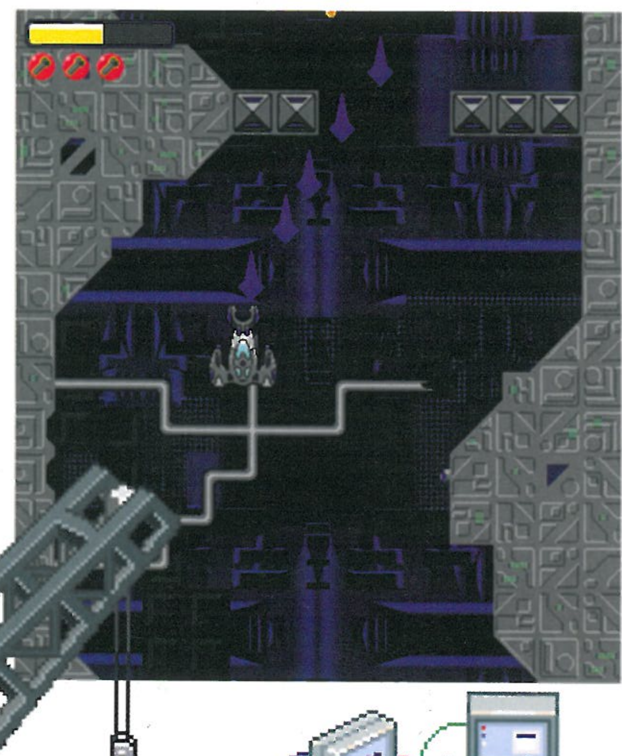




"La vuelta a los viejos valores es atractiva –afirma James–, la nueva generación crecerá con la idea de que, sencillamente, los juegos no se compran con la consola".

Los cuatro mejores de YoYo: *Deaths*, que ofrece las muertes de 50 desafortunados jugadores; *Karoshi*, cuyo objetivo es suicidarse; *Pazzon*, otro plataformas de impacto visual; y el shooter *Nova 3.000*.







de edad es muy amplio, no son niños". Para esta generación, YoYo ofrece un kit de desarrollo en Game Maker por sólo 17 euros, y son los que más cerca están de convertirse en el YouTube de los juegos. Merece la pena ver los trabajos del popular usuario 2DCube, por ejemplo, que cuenta con cuatro páginas de innovadores juegos puzle con más de 50.000 entradas de jugadores."El reto de cualquier site online es la navegación –explica Duncan–. Cualquier video de YouTube tiene más espectadores que un programa de televisión. Y en nuestra página, los 10.000 mejores títulos se juegan al menos diez veces al mes".

Whirled y Metaplace ofrecen otra forma de crear juegos aún más accesible. Ambos acogen espacios virtuales construidos con herramientas Flash. Aunque algunos contenidos están dirigidos a gente joven, Whirled es irresistible para gente de cualquier edad. Y sitios como Playcrafter.com y Kongregate tienen la misma filosofía que YoYo. "Si tiene éxito es porque es bueno; si no, nadie entraría –asegura James–. Ha merecido la pena invertir tiempo en crear cosas interesantes. Se trata de poner el huevo. Y luego ya vendrá la gallina".

"Es cierto que cualquiera que tenga entre los 20 y los 30 y que haya crecido jugando con videojuegos conoce bien los géneros clásicos. Pero ahora hay mucha más diversidad"

LittleBigPlanet es el máximo representante de toda esta idea. *LBP* es un fenómeno rompedor, como confirma **Alex Evans,** cofundador de Media Molecule. "Cuando hablaba con entendidos sobre *LittleBigPlanet,* me preguntaban: 'Pero ¿de qué género es?' Mientras que a los no jugadores era muy fácil explicárselo: 'Es un juego en el que tú haces un juego'. Todo es más familiar de lo que parece. Cada vez va a haber más contenido generado por el usuario en juegos como *Burnout, FIFA* o *Madden.* Y cada vez lo aceptaremos mejor. No hemos hecho más que empezar en esto de compartir contenidos. Aunque parezca evidente, lo único que diferencia los juegos de ahora y los de antes es el juego online. El elemento online es crucial".

Microsoft parece estar llenando el hueco entre lo viejo y lo nuevo en el juego creativo. Su proyecto *Boku* tiene algo de mirada retrospectiva, pues su lenguaje visual es muy accesible para los niños, pero su interfaz y su entorno 3D lo convierten en algo totalmente moderno.

Microsoft quiere volver a los valores de la programación doméstica, preocupados como están con la vertiente consumista y pasiva de los juegos modernos. "Los desarrolladores saben que los universitarios se interesan cada vez menos por la informática –reconoce el portavoz de la compañía, Boyd Multerer–, y es difícil encontrar programadores con talento. *Boku* nos da la oportunidad de compartir herramientas de creación de juego más accesibles con la generación más joven".

Esto se añade al considerable éxito del XNA Game Studio, creado en 2006 y responsable ya de 1,3 millones de descargas de juegos. 7.800 miembros de su comunidad se han inscrito en el segundo concurso anual Dream-Build-Play, para el que se han producido más de 350 juegos completos. "Microsoft hizo mucho daño a los creadores para PC –opina James–. En vez de regalar los lenguajes de programación, los vendieron, y eso no facilitaba las cosas.

Duncan disiente: "He trabajado con ellos 16 años, así que los tengo que defender, pero conozco sus problemas. No creo que se pueda culpar a Microsoft de cobrar por el software. Todo el mundo ha pagado por el software hasta hace poco tiempo, el concepto de materiales gratuitos es muy reciente.

Pienso que los grandes perdedores de esta época serán las consolas. Quizá veamos una nueva generación, pero nadie sabe ni remotamente cómo será la Xbox 720 o la PlayStation 4. Los jugadores van a seguir comprando juegos online en cantidades inimaginables. No se trata de decir: 'Ah, no, nosotros sólo trabajamos con Nintendo'. Existe gente así. Majesco es un buen distribuidor, pero su forma de pensar ya no tiene sentido".

¿Cuál es hoy el futuro del juego creativo? La mejor respuesta está en las cifras. Garry's Mod, el famoso editor de juegos para el motor Source de Valve, ha vendido más de 300.000 unidades a sólo 8 euros. App Store, mientras tanto, se está llevando un sorprendente 30 por ciento de los juegos que ofrece. "Cuando conocí el dato pensé que si Microsoft hubiera hecho lo mismo, la gente se hubiera vuelto loca –dice Evans–. Pero Apple ha logrado hacerlo porque los dueños de plataformas como las consolas han cobrado cantidades ridículas. Así, Apple podría decir: 'Nosotros somos mejores que la mayoría de las plataformas portátiles'. Es interesante imaginar qué habría pasado si alguien hubiese entrado en Steam con mejores contenidos. O quizá Steam se supere a sí mismo y se convierta en una plataforma de dimensiones que no podemos ni imaginar. ¿Quién conoce los planes de Valve? Con este panorama, todo puede cambiar en los juegos del futuro".









Conferencia de crisis

El Centro Moscone de San Francisco acoge la Game Developers Conference en medio del pesimismo por la crisis

Aunque la Game Developers Conference (GDC) del año pasado miraba con seguridad al futuro, las charlas que se han confirmado para el evento de 2009 apuntan a que tendrá una naturaleza más retrospectiva. Se está reciclando la mayoría de las cosas que dijeron los conferenciantes de 2008, pero en lugar de tratar las ideas más arriesgadas que tendrán los títulos del futuro, descubrimos hasta qué punto los juegos, los que ahora están saliendo, lograron aquellas nobles metas y las tenían entre sus prioridades.

Tantas eran las conferencias basadas en previews del año pasado que existía el peligro de que la conferencia cayese en intereses poco académicos. La charla de alguno de los grandes nombres parecía más una oportunidad para hinchar las credenciales de los juegos y estudios en cuestión, más que un mapa serio sobre filosofías de desarrollo. Pero la más llamativa de las anunciadas hasta ahora para 2009 es "El proceso de diseño de niveles iterativo en *Mass Effect 2* de Bioware". Además, los postmortem están a la orden del día, y será interesante ver el interés de charlas como "Dirigir la cámara de *Prince of Persia*" en vista de que las críticas están machacando la pésima labor de cámara en las secciones de combate.

Este año, el desafortunado romance de la industria con las historias en los juegos parece que está de capa caída, y surgen voces refutando las veleiades del año pasado

Hay que ver si la charla del productor de *Fable II* explicará el porqué del defectuoso inventario y menú, y otras tantas aristas del juego. El debate en el que estarán los desarrolladores de *Far Cry 2*, ¿versará sobre los desajustes entre la fidelidad y las mecánicas abstractas o sobre cómo su estructura de niveles potenciaba la elección del jugador?

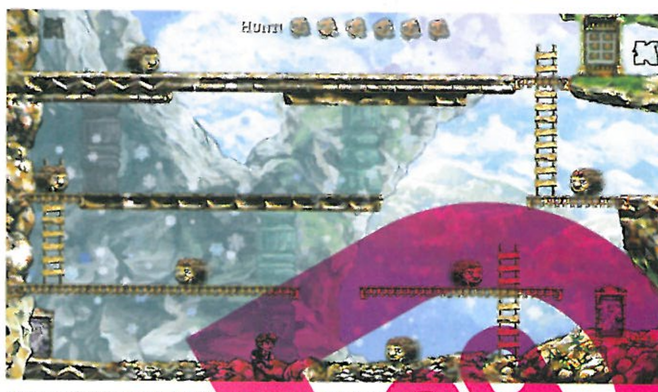
Far Cry 2, y su muy aclamada historia dinámica, serán materia especialmente dolorosa. Mientras que el año anterior hubo un exceso abrumador de conferencias sobre historias de los juegos, una reacción lenta al éxito de *Portal* y de *Bioshock*, poco de lo sucedido en los meses posteriores hace pensar que la industria del juego como tal se ha convencido en manejar la división entre la historia lineal y el diseño interactivo. Este año, el desafortunado romance de la industria con las historias en los juegos parece que está de capa caída, y surgen voces refutando las veleidades del año pasado, una obsesión reaccionaria que incluye a una antigua directora de EDGE, Margaret Robertson, quien se dirigirá a los desarrolladores con: "No me hagas perder mi tiempo ni pierdas tu dinero; por qué tu juego no necesita una historia para ser todo un éxito".

Otras charlas sólo pueden ser de una dureza brutal: Stephen Goldstein, anterior director de negocios y consejero de Flagship Studios, describirá cómo el estudio independiente pasó de ser un punto de referencia en la industria a la disolución total en un periodo de ocho meses. La conferencia de 2D Boy será inevitablemente agridulce: el intachable autocrítico Kyle Gabler tiene muchos motivos para celebrar el éxito de *World of Goo*, pero también mucho de qué lamentarse sobre la dura realidad del desarrollo indie y los efectos de la piratería.

Pero no todo es oscuridad y autoflagelación. El productor de *Sins of a Solar Empire* puede presumir de cómo ha logrado entrar "en el panorama de PC hardcore siendo indie", y lo mismo puede decirse del artista David Hellman y *Braid*.

El Independent Games proporciona el impulso creativo, con el imprevisible y ecléctico niño prodigio independiente Jonathan 'Cactus' Söderström explicando el proceso de su prototipo de juego de cuatro horas, y el Game Design Challenge verá al veterano de Infocom Steve Meretzky competir con otros dos concursantes para montar un concepto de juego que, da algo de miedo, "aúne sexo y autobiografía".

A la hora de escribir estas líneas no se ha anunciado aún los puntos principales para la conferencia que se celebrará entre el 23 y el 27 de marzo. Aunque el tono de la conferencia se programe para espantar las sombras por las finanzas de la industria, no parece que corresponda al optimismo del año pasado, resumido por el inspirado discurso futurista de Ray Kurzweil. En su lugar, con una escasez de charlas sobre los juegos venideros, la atmósfera este año puede ser apagada, una cuestión de cerrar las escotillas y capear el temporal más que cabalgar en la cresta de la ola.



Estamos deseando oír las retrospectivas de *Far Cry 2*, un juego construido con unas ideas de diseño de altos vuelos que no siempre se unen bien. Mientras, *Braid* (a la derecha) será homenajeado al hablar el artista David Hellman sobre el magnífico estilo visual del juego.

Teletipo



TECNOLOGÍA MADE IN SPAIN

Keteke City **es la primera producción realizada íntegramente en nuestro país, con tecnología 100% española desarrollada por Revistronic.**

Se trata de un MMO que recrea una ciudad virtual donde puedes unirte a otros jugadores online para completar diferentes misiones. Ya pertenezcas a los Tekys, los Villages o seas de los Dark Angels, el objetivo es que logres que tu facción sea la más importante.

Keteke City **es el mundo virtual de la red social de Telefónica (*www.keteke.com*). Es un videojuego creado y dirigido por BetyByte gracias al software PICTuRE®3D Render Engine desarrollado por Revistronic, compañía de desarrollo galardonada con el Premio Ficod 08 por innovar en la integración del producto cinematográfico al videojuego.**



ENTREVISTA

Buscapalabras

Según los desarrolladores de 5th Cell, la pluma es más fuerte que la espada

Hay pocos juegos que mimen al fetichista que todos llevamos dentro. *Bookworm Adventures* sació durante algún tiempo nuestra necesidad de polisílabos, permitiéndonos acabar con criaturas mitológicas de doce letras. Afortunadamente, para llenar este vacío está *Scribblenauts,* un nuevo juego para DS de 5th Cell, los creadores de *Drawn To Life* y *Lock's Quest.* Los jugadores resuelven puzles escribiendo cualquier nombre que se les ocurra, y viendo si ese objeto está disponible en el juego. En una primera demo podemos ver al héroe, Maxwell, tratando de coger una estrella de un árbol, primero con una escalera, luego intentando tirarla con un balón de fútbol y, finalmente, utilizando un castor que roe el tronco del árbol. Hablamos con **Jeremiah Slaczka,** director creativo, sobre el poder de las palabras.

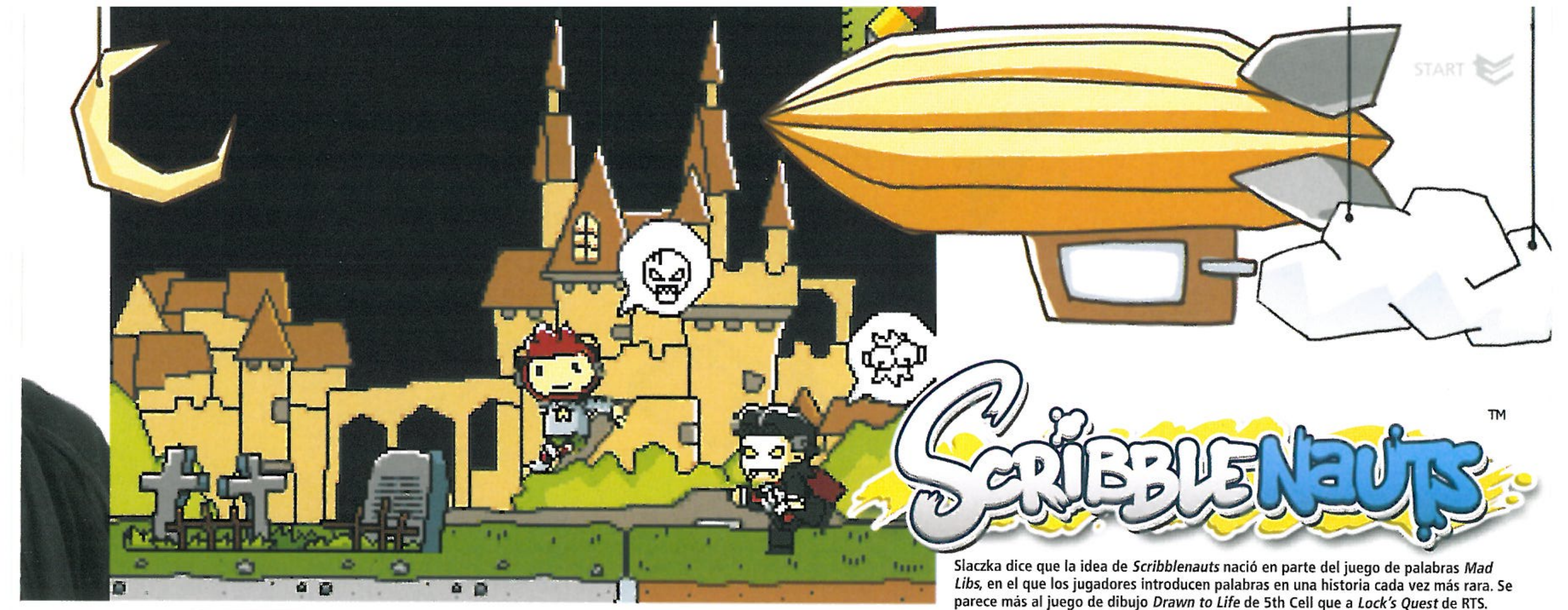
¿Cuál es el tamaño del diccionario que utiliza este juego?
Esa es la pregunta del millón de dólares que la gente sigue haciéndome. Pero si le dijera cuántas palabras contiene el juego, sería como revelar el truco del mago, pero baste decir que es enorme. Hemos trabajado con diccionarios, enciclopedias, wikipedias, con todo lo que hemos encontrado. Hemos pasado meses y meses haciendo esto y, hasta que el proyecto acabe, seguiremos añadiendo palabras nuevas y nuevos datos. Por supuesto, habrá palabras que no se podrán utilizar, pero son cosas poco importantes, como el nombre de un plato de la zona oriental de Colombia que nadie ha oído en su vida, por ejemplo. Pero se pueden escribir cosas como "aparato de diálisis" o "gusano mongol". Ahí está la diversión, escribir cosas muy tontas y juntarlas. Puedes escribir "dinamita", "pegamento" y "bacón", ponerlas juntas y dárselas de comer a un león, por ejemplo.

"Inicialmente, la idea era que el jugador escribiera frases más largas, como 'el perro corría por el parque'. Pronto vimos que la gente no quería escribir grandes párrafos con una gramática perfecta –dice Slaczka (arriba derecha)–. Bastaba con los elementos básicos".

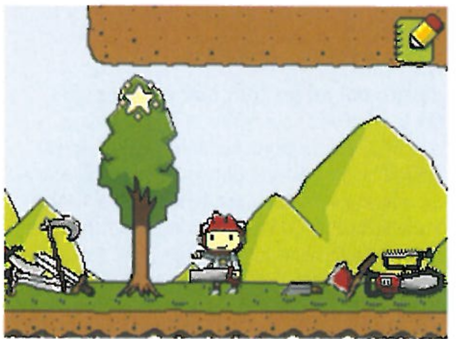
El sistema *Objectnaut* puede describir conductas complejas de la IA. El pollo de arriba protege el huevo, mientras el hombre trata de comérselo.

¿Y en qué tipo de puzle podría utilizarse un aparato de diálisis?
Bueno, en primer lugar, puedes utilizarlo como arma pesada. Como es un aparato electrónico, también puedes tirarlo al agua y provocar un cortocircuito, y si hay un tiburón en el agua puedes electrocutarlo. También puedes curarte, o curar a un enfermo.

¿Qué palabras se ha tratado de evitar?
No hay nombres propios, ni personajes históricos, ni monumentos o nombres de lugares. No podemos poner a Barack Obama, por ejemplo,



Slaczka dice que la idea de *Scribblenauts* nació en parte del juego de palabras *Mad Libs*, en el que los jugadores introducen palabras en una historia cada vez más rara. Se parece más al juego de dibujo *Drawn to Life* de 5th Cell que a *Lock's Quest* de RTS.





miedo de los depredadores y del fuego. Lo hacemos así, grosso modo, y luego vamos a los detalles, y nos preguntamos, ¿y cómo es un ratón? Y concluimos que a un ratón le gusta el queso, evidentemente.

El puzle que aparece en la red es realmente sencillo; ¿puede darnos una idea de adónde llegará el desarrollo de niveles?
Tenemos dos tipos diferentes de niveles, los casuales y los principales. Los niveles casuales se parecen a situaciones cotidianas. Por ejemplo, si hay una piñata, la gente sabe que necesita un palo para romperla. O bien hay una tarta de cumpleaños, y entonces todo el mundo sabe que tiene que soplar las velas. Los niveles principales tienen una mayor base física, un mayor uso de la electrónica, esas cosas a las que los jugadores están acostumbrados.

"El juego siempre te permitirá subirte a la bicicleta y bajar por la rampa. No tenemos que probar un millón de opciones diferentes, todo va a estar ahí disponible"

porque no tenemos el *copyright* de Obama. Tampoco hay marcas registradas, ni palabras vulgares. Y no hay adjetivos: puedes escribir "oso", pero no "oso verde" ni "oso de plástico". Se trata de simplificar las cosas.

¿Cómo han logrado hacer esto, aunque sólo sea desde el punto de vista artístico?
El estilo es muy sencillo en realidad. Lo principal es que no utilizamos animación sprite, utilizamos 3D Studio Max para las animaciones, de forma que si animas la manera de andar de un personaje, en realidad puedes animar cualquier forma de caminar cambiando pocas cosas. Es mucho más fácil que dibujar cada frame. Y para los datos utilizamos el sistema *Objectnaut*. Se trata de un sistema acumulativo que te permite definir cómo sería determinado animal. Tú decides que todos los pequeños mamíferos tienen un peso determinado, buscan comida y tienen

¿Qué dificultades se producen cuando se utiliza un sistema emergente que produce soluciones que quizá son imprevistas?
Ese es el mayor problema. Pero va a funcionar, independientemente de cómo lo resolvamos. Gracias al sistema *Objectnaut*, si escribes "rampa" y "bicicleta", y son palabras en las que no habíamos pensado, el juego funcionará de todas formas. El juego siempre te permitirá subirte a la bicicleta y bajar por la rampa. No tenemos que probar un millón de opciones diferentes, todo va a estar ahí disponible. No queríamos que el jugador tuviera sólo diez objetos con los que jugar para superar todos los niveles. No queremos que por defecto aparezca siempre un hacha o una escalera. Tratamos de que los niveles no se superen así, y, si eso ocurre, siempre trataremos de conducir al jugador hacia una solución diferente y creativa.





WEB DEL MES

Una web con el subtítulo "Investigación sobre las relaciones entre periodismo y videojuegos en Georgia Tech" no parece lo más apetecible para ver mientras te tomas unos *cornflakes*. Pero conviene ir cambiando de idea, porque la cuestión de si los videojuegos pueden utilizarse periodísticamente es interesante, como demuestra el trabajo que ha ido apareciendo en los primeros meses de esta web. Lo más destacado es un artículo breve pero bien documentado sobre la respuesta actual a *Balance of Power*, de Chris Crawford, pero hay otras piezas interesantes sobre el News Channel de Wii, por ejemplo, o sobre algunos juegos *indie* imposibles de ganar. Merece un vistazo.

Site: News Games
URL: jag.lcc.gatech.edu/blog





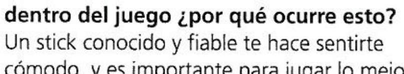
Los mandos oficiales FightStick Tournament Edition (derecha) y FightStick (al final a la derecha) son los productos más prestigiosos de Mad Catzs.





VIDA REAL

Gore Verbinski, director de *Piratas del Caribe*, ha comprado junto con Universal Pictures los derechos para una película sobre *Second Life*, basándose en un artículo del *Wall Street Journal*. La noticia trata de un hombre casado que pasa casi todo el tiempo en *Second Life* con una compañera virtual, subido en una Harley también virtual, mientras su mujer en la vida real ve la tele. Verbinski no es un recién llegado, pero su elección es extraña, pues *Second Life* ya no despierta tanto interés, pues las empresas que establecieron sus marcas virtuales en el juego lo abandonaron hace ya dos años. Al menos el guionista parece prometedor. Trabajó en *Promesas del Este*, de David Cronenberg. Ah, y también dirigió a Jasper Carrott y Robert Powell en *The Detectives*.



HARDWARE

Locos del mando

Mad Catz cambia los periféricos baratos por los mejores mandos del mundo

En un arcade, el stick es la herramienta más importante, y con el lanzamiento para consola de *Street Fighter IV*, jugadores del mundo entero estarán buscando el mejor mando para conseguir ventajas sobre sus competidores. Tradicionalmente, los mejores sticks de arcade se han hecho en Japón, por fabricantes japoneses y utilizando piezas japonesas. Entonces, ¿por qué Mad Catz, un fabricante occidental de periféricos thirdparty de desigual reputación, se lanza ahora a producir los mandos oficiales de *SFIV*? ¿Y por qué está tan entusiasmada la comunidad de jugadores con todo esto? Para conocer la respuesta, hablamos con **Mark Julio,** uno de los expertos contratados por Mad Catz para desarrollar este hardware.

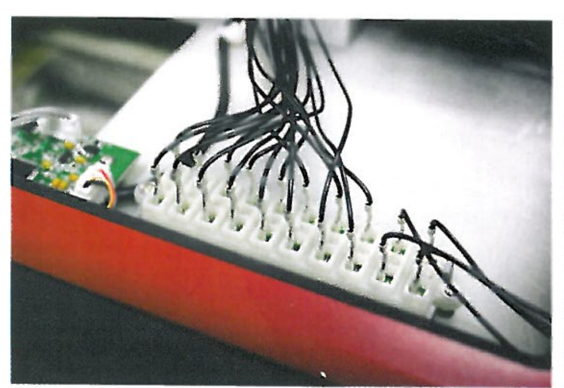
"Un stick fiable te hace sentirte cómodo, y es importante para jugar lo mejor posible. Uno quiere jugar con lo que le funciona mejor a la hora de manejar a su personaje"

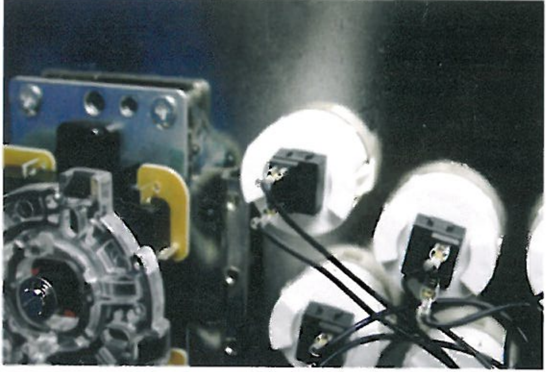
Los grandes jugadores dan tanta importancia a sus sticks como a sus personajes dentro del juego ¿por qué ocurre esto?
Un stick conocido y fiable te hace sentirte cómodo, y es importante para jugar lo mejor posible. Uno quiere jugar con lo que le funciona mejor a la hora de manejar a su personaje. Yo tengo unos 70 sticks de arcade distintos, pero cuando se trata de competir en serio, sólo utilizo el que me resulta más cómodo.

¿Cómo se incorporó al proyecto de creación del stick para *Street Fighter IV* con Mad Catz?
Llevo más de diez años trabajando en el juego competitivo, asistiendo a concursos y coleccionando, reseñando y modificando sticks de arcade, desde mi web *sdtekken.com*. Acababa de empezar a trabajar en el departamento de Atención al Cliente de Mad Catz cuando alguien del equipo de desarrollo de producto que conocía mi experiencia en este campo contactó conmigo.

¿Qué diferencias hay entre los dos sticks?
Cada uno está orientado a un público diferente. El FightStick estándar es la solución perfecta para cualquiera que quiera tener la misma sensación del arcade oficial de *Street Fighter IV*. Creo que cualquier jugador estará satisfecho con esta compra. Si quieres ir un poco más lejos, el FightStick Tournament Edition puede proporcionarte la mejor experiencia arcade en casa. Está inspirado en la cabina arcade Viewlix, utiliza las mismas piezas y tiene el mismo diseño que el FightStick normal, pero con algunas innovaciones propias. Si lo miras por dentro, se puede apreciar el detalle con el que está trabajado. La diferencia de precio también refleja todo esto, así que, según lo que pagues, tendrás unas prestaciones u otras.

Mad Catz tiene fama de ser un fabricante de periféricos baratos. ¿Qué pensó cuando





Ambos mandos tienen un terminal de conexión que muestra claramente qué mando controla cada botón (izquierda). En el interior de la versión Tournament (derecha) vemos el componente Sanwa del stick y los botones Sanwa, y una base de montaje que mantiene el stick en su lugar.







El *pad* favorito de Julio para los juegos de pelea es el Joypad Saturn de Sega, del que su equipo tomó algunas claves para desarrollar el mando de *SFIV*.



Julio (derecha) trabaja en tres productos de *SFIV* –FightStick, FightPad y FightStick Tournament Edition– con Yoshinori Ono.



se dirigieron a usted por primera vez para trabajar en un mando?
No podemos ignorar la reputación que tienen muchos fabricantes de accesorios thirdparty, y tampoco puedo pretender que todos los productos que ha lanzado Mad Catz en la última década hayan recibido muchos premios de diseño. Pero ahora estamos centrándonos en la calidad más que en la cantidad.

¿Los sticks están hechos completamente con piezas japonesas?
El FightStick estándar utilizará nuestras piezas de estilo japonés, y el stick Tournament Edition tendrá componentes superiores, fabricados por Sanwa Denshi.

¿Quién considera que es mejor fabricante de componentes, Sanwa o Seimitsu?
Es cuestión de preferencias. Los sticks de Sanwa han sido tradicionalmente los más populares, porque han establecido un estándar de precisión y durabilidad. Seimitsu es diferente, porque fabrica el resorte más duro y la palanca vuelve a la posición neutra más rápido. Los dos funcionan bien para juegos de pelea, pero, en general, Sanwa suele ser la opción favorita de los jugadores más serios. Los botones de Sanwa son más sensibles y reaccionan mejor al tacto. Los de Seimitsu exigen más presión para funcionar. Pero también es cuestión de gustos.

¿Cómo se siente ahora que está compitiendo con empresas como Hori?
Es apasionante. Cuando emprendimos este proyecto, sabíamos que teníamos que ofrecer un nivel de calidad desconocido hasta el momento. Sin infravalorar a Hori, no creo que su línea de sticks haya evolucionado mucho en los últimos años, aparte del diseño exterior. Creo que nosotros hemos colocado el listón más alto.

¿Cómo se ha implicado en el proyecto el equipo de *Sreet Fighter IV* de Capcom?
Hemos trabajado muy estrechamente con Seth Killian, de Capcom, y con el productor del juego, Yoshinori Ono. Las opiniones del equipo que creó el juego han sido fundamentales a la hora de ayudarnos a diseñar los que consideramos que son los mejores sticks de arcade del mercado. Entre nosotros ha habido una colaboración en toda regla.

ENTREVISTA

Juegos ahora más móviles

El estudio Microjocs de Digital Chocolate ofrece juegos para interactuar socialmente



Gerard Fernández, a la izquierda, con camiseta verde, es el vicepresidente del estudio barcelonés Microjocs.

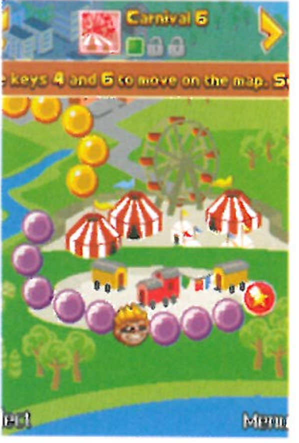
Los móviles cada vez ofrecen más posibilidades para jugar, y no sólo el iPhone; los modelos más habituales mejoran poco a poco la calidad gráfica y de procesamiento. Digital Chocolate es una productora finlandesa con cuatro estudios, en EE.UU, Finlandia, India y los españoles de Microjocs, con sede en Barcelona, que actualmente está trabajando en varios títulos nuevos para móvil y uno para iPhone. Su vicepresidente, **Gerard Fernández,** cuenta en esta entrevista cómo ve el panorama de los juegos para móviles en 2009.

Los juegos de Digital Chocolate potencian el contacto con otros jugadores, que haya un componente social. ¿Cómo lo plasman los juegos de Microjocs?
Una de las herramientas principales para poder crear una comunidad es permitir la comunicación entre los jugadores. En las versiones de los juegos en móviles, utilizamos mensajería asíncrona, y en las versiones de los juegos de web, los chats.

Un ejemplo claro está en nuestro producto social estrella, llamado *Party Island,* que consiste en una isla paradisíaca donde se reúnen los jugadores y pueden chatear, comprar y vender objetos, jugar a nuestros juegos más famosos, cambiar la imagen y estilo del avatar, etc.. Esta comunidad es accesible o bien a través de Facebook, o directamente en *www.partyisland.com*

En 2009 habrá mayor innovación en los juegos para móvil al incorporar las características de touchscreen, acelerómetro, cámara, conectividad...





¿Cómo ha afectado la aparición de plataformas como el iPhone o la renacida NGage al juego de móviles?
Ciertamente nos han beneficiado. Por ejemplo, uno de nuestros juegos, *Crazy Penguin Catapult,* fue Top 1 durante el primer mes en iPhone. Todo un éxito teniendo en cuenta que se trata de un juego sin marca y casual, cosa que demuestra el enfoque de los jugadores de plataformas móviles.

Estos años pasados se hablaba de la popularización del móvil como plataforma de juegos. ¿Ha llegado ese momento?
La gente ha comprendido que el móvil para jugar es una plataforma complementaria a otras plataformas. Es decir, no creo que nadie sustituya un juego en PC, web, consola, etc... por un juego en móvil. La ventaja del móvil es que te permite disfrutar de aquellos minutos que estás en un lugar sin tu ordenador o consola, jugando a títulos que por las características del hardware son más casuales.

¿Qué nos deparará el mercado de móviles en este año que acaba de empezar?
Mayor innovación en los juegos al incorporar las características de touchscreen, acelerómetro, cámara, conectividad, etc. También la forma de hacer llegar el contenido al usuario, que hasta ahora era por descarga wap, y que, como ha demostrado iPhone, puede ser más efectiva con una tienda en internet.

El resto de fabricantes y las operadoras tendrán que descubrir, inventar o copiar el modelo que funcione rápido, seguro y no tan caro para hacer llegar el contenido al móvil del usuario

Cómo afectará el hecho de que las ventas de móviles se están decelerando?
Pienso que debido a la situación financiera mundial, y especialmente en España, donde las cosas no van mejor, es normal que la gente quiera "darle más vida" a su teléfono móvil, y que, por tanto, se vendan menos aparatos. Pero, a la vez, pienso que eso no debería afectar tan directamente a las ventas, ya que nuestros usuarios ya poseen el móvil... Lo único es que no renovarán el terminal, y con el antiguo pueden seguir disfrutando de contenido nuevo.









Digital Chocolate tiene cuatro oficinas: en San Mateo (EE.UU.), Helsinki (Finlandia), Bangalore (India) y Barcelona (España). Microjocs ha publicado más de 100 títulos. Ahora trabaja desarrollando en varias plataformas a la vez. Uno de sus títulos más recientes fue *Diamond Island.*

¿Qué es más arriesgado, desarrollar para el móvil una licencia nueva o hacer un port de una que ha triunfado en otra plataforma?
Sin duda, una licencia nueva. Aunque crear una licencia nueva (y que funcione) da mucho más valor a la empresa que comprar los derechos y desarrollar un port. Asimismo, puede ser incluso más gratificante para el usuario una licencia nueva, donde puede existir una mayor innovación en tecnología, idea y concepto, que jugar a la versión que ya habías jugado anteriormente en una consola, pero con mil características menos y con mayor dificultad de manejo

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Untitled James Bond Racing Game

PLATAFORMA: POR CONFIRMAR DISTRIB.: ACTIVISION BLIZZARD



Massive Inc confirma el rumor en una conferencia de prensa: Bizarre Creations prepara un título de carreras de 007, pensado para septiembre de este año. La palabra mágica: lanchas.

Islands Of Waku

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: ANKAMA



El primer spinoff para consola del bonito y exitoso Dofus, viene disfrazado de aventura de acción para XBLA, emplazado en el mundo de Dofus y jugable en modo co-op para dos.

Lux-Pain

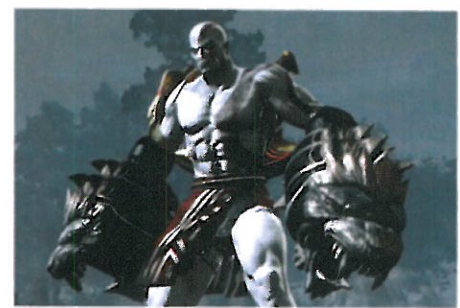
PLATAFORMA: DS DISTRIBUCIÓN: IGNITION



Un brazo trasplantado, un huérfano vengador, una ciudad misteriosa y un gusano cabreado: la aventura de Killaware lo tiene todo. Con artes de Robin Kishiwada.

God Of War 3

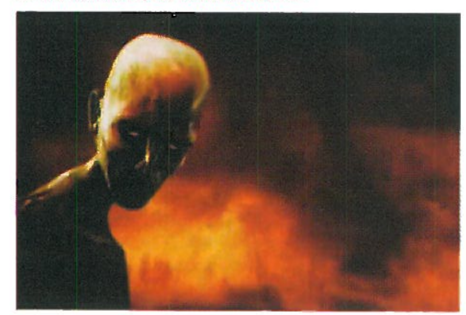
PLATAFORMA: PS3 DISTRIBUCIÓN: SCE



Sony dice que tiene cuatro veces más resolución de texturas que *GOW2!* En la red se dice que no es mejor que *GOW2!* ¡Espera a verlo! dice David Jaffe. El eterno conflicto continúa.

Dante's Inferno

PLATAFORMA: 360, PS3 DISTRIBUCIÓN: EA



Y lo próximo de Redwood Shores *(Dead Space)*, es... ¿La Divina Comedia? Sus nueve escalones serían la estructura perfecta para un juego, pero Dante no era un gran luchador.

Parabellum

PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: ACONY



Al cierre, todavía quedaban tickets para la beta cerrada en la web *(www.pb-game.com)* de este FPS multijugador masivo con motor Unreal Engine. Y con nuevo trailer.

The Godfather II

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: EA



No, no creemos que a Mario Puzo, le gusten los coches con carrocería plateada que van saltando rampas. Si no nos crees, mira el trailer, pero acábate la bebida antes.

Trine

PLATAFORMA: PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: NOBILIS



Esta fantasía física nos da tres personajes: Mago, Guerrero y Ladrón. Utiliza sus habilidades para resolver puzles y derrotar a tus enemigos.

Dragon Quest X

PLATAFORMA: WII DISTRIBUCIÓN: SQUARE ENIX



Como una burla a las consolas, *Dragon Quest* se ha adaptado a cada una de ellas desde *VI*. Ahora se prepara para Wii. ¿No se está adelantando SE a sí mismo? *IX* ni siquiera ha salido.



JUEGO DEL MES EN INTERNET

Minotaur In A China Shop

www.blurst.com/minotaur-china-shop/play

Otro título con nombre acertado de los creadores de *Off-Road Velociraptor Safari* y *Jetpack Brontosaurus*. Es casi como un sim de los negocios: como minotauro y proveedor de la buena cerámica, tu objetivo será maximizar las ganancias de tu tienda en el plazo de una semana. Desafortunadamente, los minotauros no son unos animales muy hábiles, y te tambaleas sobre tus pezuñas con los temblorosos andares de un travesti sin práctica.

Mientras esto supondría la ruina de la mayoría de los negocios normales, tu tienda de cerámica tiene un seguro bastante generoso por el que te reembolsan cada pieza que destroces. Como los minotauros se irritan fácilmente, los jugadores tienen la oportunidad de arrasarlo todo y aún así hacerse de oro antes de despachar a las fuerzas de seguridad. China Shop también usa la estrategia, aunque la baza real del juego está en ser divertidamente tonto.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES



TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. · PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA











SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA



CONSOLA XBOX 360 PRO 60GB + GTAIV + 1600 MP GTAIV



CONSOLA XBOX 360 PRO 60GB + STREET FIGHTER IV + 2100 MP



CONSOLA XBOX 360 ARCADE + juego SEGA TENNIS



CONSOLA XBOX 360 PREMIUM + juego GEARS OF WAR 2



NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS

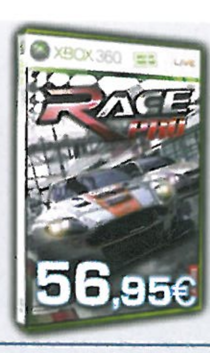


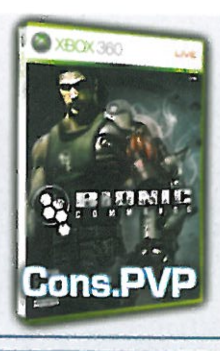














CONSOLA NINTENDO Wii + juego WII SPORTS



CONSOLA NINTENDO Wii + WII SPORTS + CRASH LUCHA DE TITANES + PACK DEPORTES 4 EN 1



Wii FIT (INCLUYE JUEGO Y BALANCE BOARD)



Juego GUITAR HERO WORLD TOUR SUPER BUNDLE (incluye juego, microfono, guitarra y bateria)



NINTENDO DS

CONSOLA NINTENDO DS 7 COLORES DIFERENTES

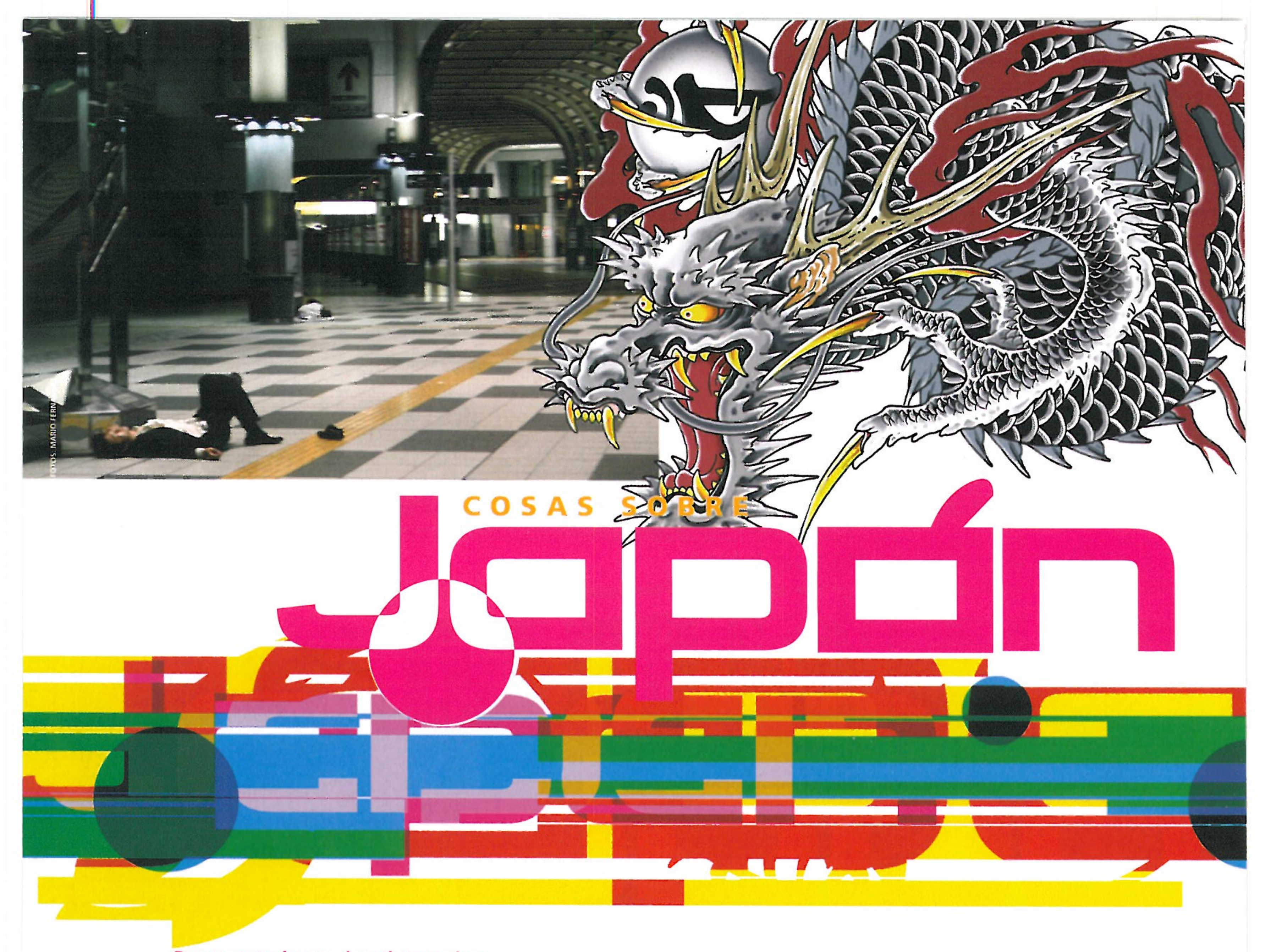


CONSOLA NINTENDO DS + JUEGO BRUJULA DORADA 7 COLORES DIFERENTES



CONSOLA NINTENDO DS BLANCA + BRAIN TRAINING





COSAS SOBRE Japón

Representaciones virtuales precisas

Mario Fernández, reportero freelance y artista gráfico

Viajar por primera vez a Japón supone enfrentarse a un torrente de emociones y preparativos que, por supuesto, se asumen con gusto e ilusión. Japón es una isla única en el mundo por las tensiones que suscita el pulso entre la tradición más severa, el consumismo desmesurado y la integración de la tecnología en el día a día. Tokyo, en concreto, es un lugar extraño pero de una verticalidad fascinante, que además permite vivir en el más estoico de los anonimatos. Uno de los mayores placeres que quizás puede encontrar un aficionado a los videojuegos y al arte, como es mi caso, es entrar en un juego de verdades y mentiras, e intentar descubrir, por medio de la observación, la veracidad de los clichés que nos llegan a través de los títulos japoneses que pretenden ser realistas o, al menos, representar de alguna manera su sociedad contemporánea. A pesar de que traducir la realidad a un medio como el videojuego es una actividad más propia de Occidente, quizás por nuestra Historia del Arte, lo cierto es que hay ciertos ejemplos del imaginario japonés que deberían tenerse en cuenta, como son *Shenmue, Yakuza* o *Jet Set Radio.* Tres excelentes títulos de Sega que saben transmitir el flujo de emociones que experimentar en una ciudad como Tokyo. El gusto por el detalle, la moda, la música, el diseño y la decoración, la verticalidad de las estructuras urbanas, los sucesos extraños casi increíbles, su extremo salto generacional en la familia con unos padres clásicos y trabajadores y una juventud más abierta y tolerante, con piercings y pelos de colores, y también las realidades paralelas con Occidente. Es como si hubiesen entendido sólo parte de nuestra cultura y hubiesen rellenado los huecos con aires de tradición y sin ningún tipo de pudor, lo cual consigue generar imágenes realmente únicas.

En este sentido *Shenmue,* a pesar de estar ambientado en los años ochenta, puede servirnos para conocer cómo funcionan los mercados, las tiendas y los sistemas creados en torno al respeto, que podemos encontrarnos a diario, incluso en los ambientes más íntimos y/o familiares. Nos enseña peculiaridades como la obsesión por los uniformes, la celebración de fiestas y rituales, o el funcionamiento y aspecto de los servicios públicos. Por ejemplo, las oficinas de correo, que en nuestro país gozan de un diseño serio y austero buscando inspirar confianza, son

Es como si hubiesen entendido sólo parte de nuestra cultura y hubiesen rellenado los huecos con aires de tradición y sin ningún tipo de pudor, lo cual consigue generar imágenes realmente únicas.



La vida nocturna de Tokyo... La representación en juegos como *Yakuza* o *Shenmue* guarda ciertos paralelismos con la realidad de la ciudad.

completamente distintas en Japón, con colores muy vivos, dibujos manga y caracteres que podríamos definir como infantiles.

Yakuza está completamente asociado a la noche, y es que Tokyo, al igual que otras grandes urbes mundiales, no duerme. No es raro cruzarse con yakuzas de noche –fácilmente reconocibles por sus ropas y su extravagante manera de moverse– pero hay más que eso: hombres que te dan una hoja informativa y te invitan a comer *ramen* en su restaurante tradicional, salas recreativas (Club Sega) casi en cada esquina, personas que muestran su estrés en público... También es ver salir a un grupo de ejecutivos de un local sin ventanas y sonreír cuando uno de ellos se acerca a ofrecerle un regalo a una de las señoritas –vestida elegantemente– que los despedía. Noches en las que puedes comprar casi cualquier cosa sin importar la hora, de karaokes y pubs de música jazz llenos de historias, en los que corre el tiempo, el dinero y el alcohol a partes iguales.

Por su parte, *Jet Set Radio* es la viva representación de la nueva sangre japonesa: nihilista, libre, moderna, electrónica y musical, y que busca definir su identidad a través de la moda.

Los videojuegos pueden servir como un medio de entretenimiento o una expresión plástica, pero también son un bien cultural, como el cine, que puede llegar a inspirar a sus aficionados. Los paralelismos de los videojuegos citados con la realidad, salvando, por supuesto, las cuestiones prácticas o lúdicas y libertades narrativas y artísticas, establecen un diálogo con el jugador que le anima a comprobar todos sus prejuicios y clichés, maduran su experiencia y además consiguen despertar interés por el país, en lo que podría incluso tratarse de una nueva forma de turismo del ocio electrónico (por ponerle un nombre), exactamente igual que la gente que viaja a Los Ángeles para pasear por Sunset Boulevard y empaparse del ambiente cinematográfico.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Mafia II

La combinación de gánsters, armas y Dios en el último trailer es una receta tan apetecible como los macarrones que hace tu madre. ¿Liberty City? ¡Sííííí!
360, PC, PS3, 2KGAMES

Flower



La continuación de Flow parece ser bastante similar. La hierba meciéndose y los cielos soleados adelantan el verano.
PS3, SCE

Subversion



No estamos seguros aún de cómo será el juego, pero las demos que muestran cómo se está generando la ciudad, nos toca la fibra friki.
PC, TBA

Regreso al futuro

¿Aciertan o no con los videojuegos basados en películas?



***Ghostbusters* y *Alien* vuelven en formato videojuego, es como si los 80 nunca se hubieran ido del todo. Pero, ¿hay algo más, aparte de nostalgia, en estas reapariciones? ¿Hace falta excavar en el pasado para poder ofrecer adaptaciones de calidad?**

Varias veces en EDGE nos lamentamos por cómo se adaptan normalmente las licencias de películas: un proceso por el que se intenta meter a martillazos un cuadrado dentro de un círculo, y que no es útil ni para la materia prima, ni para el producto final. Aunque quizá sea demasiado optimista sugerir que se acerca el final de esa pésima tradición, parece que la industria esté empezando a comprender que ha de sacarle el máximo partido a estas licencias.

Es sobre todo cuestión de tiempo: el videojuego derivado de *Wanted* se lanzó mucho después que la película, lo que le dio a los desarrolladores de Warner Bros bastante margen para crear algo más ambicioso que un simple recauchutado del material original. Por el contrario, Warner lo vio como una oportunidad de mejorar el producto, dando a los jugadores una porción de la ficción que no hubieran podido disfrutar de ninguna otra forma.

Los juegos de *The Riddick* confirman todo esto, y *Escape From Butcher Bay* prueba que existe no sólo como serie de películas, sino como licencia que se expande a diferentes medios, y que permite que éstos lo adapten a su manera. La continuación-expansión, *Dark Athena*, no debería verse como una hermana menor de las películas, sino como una verdadera extensión de la franquicia. Se ha dicho más o menos lo mismo del próximo videojuego de *Cazafantasmas*, que se planificó al principio como acompañamiento de la tercera película. Quizá por los rumores en torno al regreso de esta licencia Columbia Pictures alistó a los guionistas de la versión norteamericana de *The Office* para el primer borrador.

Con el próximo lanzamiento de la última de *Terminator*, Darren Aronofsky al timón de un remake de *RoboCop* y la llegada de *Cazafantasmas: el videojuego* y *Aliens: Colonial Marines*, parece que los filmes de los 80 están maduros para los remakes. Lo que está más claro es que las películas están encontrando la manera de adaptarse a las consolas y al ordenador antes de llegar a la gran pantalla. ¿Podríamos encontrarnos el mundo abierto de *Day Off 2* de Ferris Bueller? Si no existe un lanzamiento de película simultáneo que impulse el desarrollo, la nostalgia de los 80 puede tener el poder del budú.

PLATAFORMA: **360, PS3, PC**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **ASOBO**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **VERANO**

Fuel

¿Una gasolinera? La tercera a la derecha del tornado





El equipo no necesita citar a la serie *MotorStorm* como competidor directo de sus gráficos, pero Asobo señala que, a pesar de la enorme profundidad de campo, sus texturas secundarias son mucho más detalladas.

Es totalmente posible que *Fuel* quede grabado en los anales de la historia videojueguil como un radical paso adelante tanto en el ámbito de la tecnología como del diseño. Quizá sea una afirmación atrevida, pero en este momento de progresivo uso del diseño procesal, un pequeño estudio de desarrollo francés ha dominado la técnica con resultados remarcables. Puede que el diseñador de IA de Valve consiga algo convincente moviendo los personajes de una película de zombis interactiva de una hora de duración, pero está por ver si sería capaz de reflejar todo un fragmento del territorio americano.

Lo bueno del concepto algorítmico, en el que el terreno se genera procesalmente para que siempre sea igual, son evidentes desde el momento en que las ruedas tocan el suelo. Los 6.500 metros del Mount Rainier del estado de Washington dominan el paisaje, pero también sirven como guía en el radio de 40 km dentro del que es visible. Esa profundidad de campo no responde, en todo caso, a un truco visual hollywoodiense: si te acercas a la montaña, ésta crece poco a poco hasta llenar la pantalla. Los 14.000 km² de entornos de *Fuel* son absolutamente enormes y perfectamente coherentes.

Claro está, la pregunta más evidente es si Asobo puede ser capaz de llenarlo todo de un contenido atractivo: enfrentar las horas de trabajo humanas con la eficiencia de la tecnología procesal parece una competición desigual. Sin embargo, no es así, según los desarrolladores, que han pasado mucho tiempo meditando sobre el aburrimiento potencial de viajar entre lugares u objetos de interés. Habrá unos 200 retos esparcidos por el terreno, y una interfaz con aires de radar avisará a los usuarios de posibles descubrimientos. Un sistema parecido a la caza de diamantes de *Far Cry 2*, empujándote a que te adentres en lo salvaje en lugar de limitarte a carreteras principales y zonas de encuentro. La recompensa por querer convertirte en modernos Marco Polo pueden ser trajes adicionales saqueados de vehículos destrozados, nuevas opciones de personalización de tu personaje o incluso otro tipo de ingeniería con la que ampliar la expedición. Lo que es más, Asobo ha prometido que los jugadores no avanzarán sin nada que hacer durante más que unos pocos minutos.

El más espectacular y destructivo de los cataclismos naturales es la tormenta huracanada, que derriba postes eléctricos y hace volar basura y competidores

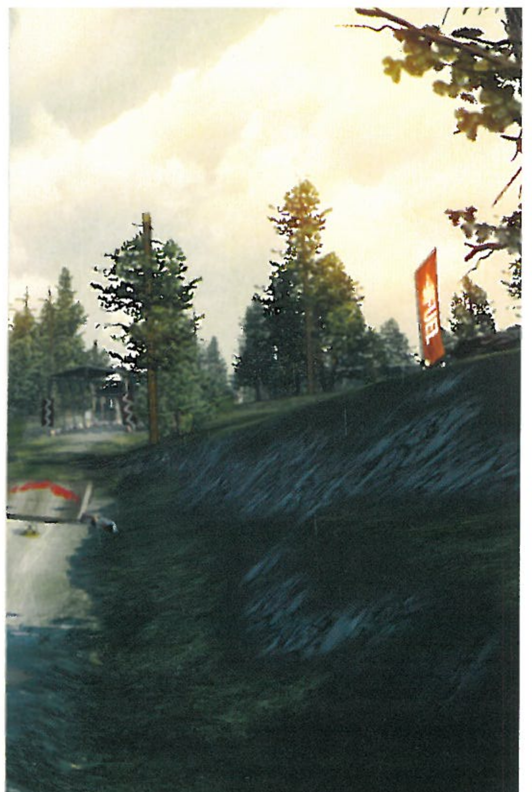
Para los tradicionalistas a nivel de estructura, habrá una campaña secuencia de carreras en la que embarcarse, que ofrecerá una serie de 75 eventos preestablecidos en zonas de un particular interés topográfico. Aunque es difícil que



El concepto de *Fuel* nació siete años atrás, cuando el equipo desarrolló un juego de carreras sencillo para sus descansos. Tras algunas licencias de *Ratatouille* y *Wall-E*, el concepto pasó a desarrollarse a tiempo completo.











Aunque siempre puedes salirte de los caminos, algunos vehículos circulan mejor sobre el asfalto. Hay casi 100.000 km de carreteras, así que no aprovecharlas en las secciones fijas puede resultar un desastre.







La progresión se divide por zonas, cada una de las cuales tiene un punto central que permite a los jugadores congregarse con otros compañeros.

dichos circuitos tengan tanta personalidad o sean tan atractivos estéticamente como los de *MotorStorm: Pacific Rift*; la variedad de climas a lo largo del mapeado de *Fuel* y la amplia cantidad de rutas asegura, al menos, que acabarás teniendo unas cuantas favoritas. En un juego al que no le faltan truquitos atractivos cara el público, estos circuitos mostrarán unos efectos meteorológicos más extremos que los vistos en el modo de carrera libre. El más espectacular y destructivo de estos cataclismos naturales es la tormenta huracanada, que derriba postes eléctricos y hace volar basura y competidores por todo el camino, aunque también hay otros peligros ambientales, como las tormentas de arena o de nieve para añadirles algo de sabor local a varias zonas.

Todos aquellos insatisfechos con las ofertas de Asobo pueden crear sus propios retos con el flexible editor interno de carreras de *Fuel* y su amplia superficie de terrenos impolutos y casi inexplorados. Cualquier combinación de coordenadas, excepto las que caen en medio del agua, pueden ser asignadas como punto de control, y puedes colocar hasta 30 en una configuración de circuito cerrado. Detalles como el momento del día, la IA de los competidores o el nivel de intervención climática todavía ayudan a personalizar más las carreras.

Fuel también toma ejemplo del manual de servicio de *Test Drive Unlimited* para evitar la posible escasez de población. Las sesiones para un solo jugador pueden publicitarse on-line, y se pueden reclutar hasta 16 jugadores para hacerte compañía, competir o sólo quedarse en el fondo. Queda por ver si se incluirá la ratificación popular del concepto de TDU –las apuestas compulsivas contra jugadores locales–, pero su omisión sería un detalle negativo.

La primera y más importante pieza a colocar en el puzle, su mundo, ya está ahí, así que los cinco meses de desarrollo que quedan deben servir para mejorar los distintos modos de juego y el control del vehículo. *Fuel* incluirá más de 70 vehículos, que irán desde las endebles motos de cross a los enormes *monster truck*, y la intención explícita de Asobo es que cada uno de ellos tenga un comportamiento distinto según la superficie en la que se mueva.



América, la bella

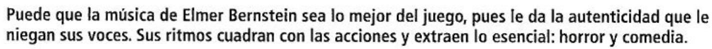
Aunque el mundo de *Fuel* ha sido creado casi por completo de forma algorítmica, su motor sigue las órdenes de los datos del satélite tomados de una gran cantidad de iconos norteamericanos, incluyendo el Parque de Yellowstone, Monument Valley y el Gran Cañón. Asobo ha unido fotografías vía satélite y mapas de sombra, pero luego ha utilizado licencias poéticas para incluir lugares reconocibles a una distancia manejable. Los desarrolladores indican que es así para beneficio de los jugadores, no porque su tecnología no estuviera a la altura.

PLATAFORMA: **360, PS3, WII**
PRODUCCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **TERMINAL REALITY**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2009**

Ghostbusters: The Video Game

Trincar fantasmas nos hace sentir... precavidos, optimistas, comedidos y algo estoicos. Si Spengler nos transmitiera sólo la mitad...

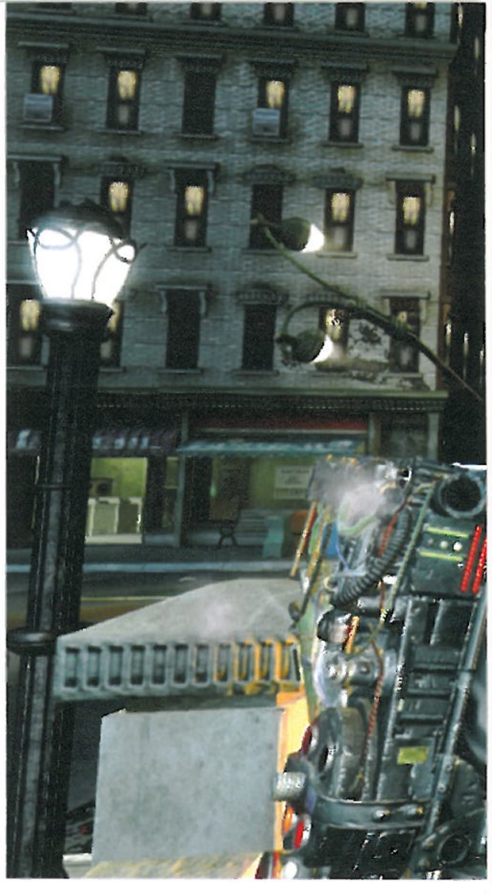




Puede que la música de Elmer Bernstein sea lo mejor del juego, pues le da la autenticidad que le niegan sus voces. Sus ritmos cuadran con las acciones y extraen lo esencial: horror y comedia.







Detectar espectros con el medidor PKE los añade, cual *Metroid Prime*, a tu Guía de los Espíritus de Tobin. Recoger ectoplasma de objetos abre caminos nuevos, como en *Condemned*.

Harold Ramis interpretó, en *Cazafantasmas*, a un friki vestido como un técnico nuclear antiplagas destinado a salvar a la humanidad; todo un impostor. Ahora se pervierte en *Ghostbusters: The Video Game*, en un rol que ya no puede defender. Desempolvar el disparador de protones es algo que no sabemos si le alegra o no. Lo mismo le pasó a Robert Duvall en *El padrino: el videojuego* y a Sean Connery en *Desde Rusia con amor*. Pero no así a David Esch, el alter ego de Harrison Ford que deslumbró en *Indiana Jones y la tumba del emperador*. Uno se pregunta que si lo mejor que te vas a llevar de ciertos actores es una mala impresión, ¿no sería mejor optar por otros más capacitados para la sorpresa?

Sobra decir que esto poco tuvo que ver con el desarrollador, Terminal Reality. Tener en lista nombres como Ramis, Dan Aykroyd, Bill Murray y Ernie Hudson puede triplicar las ventas del juego, y quién sabe, quizás motivar la querida idea de un reencuentro fílmico. A Aykroyd, claro está, no hay quien le tosa en el pellejo de Ray Stanz, lo cual perjudica aún más a Ramis.

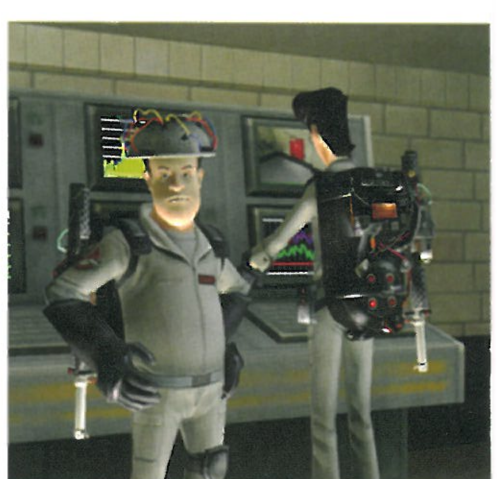
En un primer contacto con el nivel de la biblioteca pública de NY no se desveló demasiado acerca del juego. Nos dijeron que al desarrollador no le hubiera importado simplificar *Cazafantasmas* o incluso *Cazafantasmas 3,* que sigue a la espera de tener secuela. Nada pudo hacerse para evitar concesiones al sistema americano de clasificación por edades. Así que apaga el cigarro, Stanz, y ojo con lo que dices. Venkman, guárdate esos comentarios obscenos para ti. Y Zeddemore, vete a hacer lo que sea que hagas en otras películas.

En *Ghostbusters: The Video Game*, no hay mayor impostor que tú mismo. Como un insípido quinto cazafantasmas encargado de probar el último equipo de trabajo, eres tan valioso como una cifra. Partes del cuartel de bomberos hacia una serie de encuentros con fantasmas problemáticos, algunos pensados para el juego y otros invocados de las películas. Mientras tus compañeros corren como gallinas, es a ti a quien le toca darle golpecitos en el hombro a los espectros (o porrazos, depende) y pedirles amablemente que abandonen esta dimensión, aunque sea inútil. A la trampa con ellos, pues.

Si la idea era eximir a los actores de diálogos cutres de videojuego convirtiéndolos en PNJs de acompañamiento, no ha funcionado. Todo lo que escuchas es "Mira eso" y "Dispara", frases de cual-



Muchos de los rivales del juego los genera el ambiente (libros-monstruo en la biblioteca, p. ej.) y son susceptibles a elementos adversos. Si te salta un ente de una chimenea, más vale que te equipes con el rayo congelador.







Por si te preguntas qué le pasó a aquel "prototipo" de ZootFly, visto online antes del anuncio de este juego: está en desarrollo bajo nueva IP, TimeO. El revuelo que originó su vídeo "ayudó a vender el concepto" del juego oficial.



Las armas no son muy potentes, y en las películas sólo llegamos a ver dos. El disparador de protones y la unidad contenedora son las principales, pero no faltarán otras que den al juego toques Unreal.

quier Marcus Fenix, y la IA no evita que todo el mundo parezca algo simple. Cuando te basas en una película protagonizada en su mayoría por comediantes, no puedes dejar notablemente mudo al personaje principal. Tras los espectros desbocados, este es el más muerto de los presentes.

Por suerte, las cosas se animan cuando enciendes el disparador de protones (con su particular traqueteo y chirrido) y vas al lío. La influencia de *Gears of War* es nuclear en *Ghostbusters*, con niveles que te envían junto a tus jefes a pasillos infestados de fantasmas, cámaras y planos espectrales. La mayoría de combates, en corta o media distancia, siguen los dictados de las armas, y en ellos morderás el polvo con frecuencia hasta ser reavivado por tu grupo. Con todos los miembros abatidos, se acaba la partida.

No resulta tan estricto ni sofisticado como el juego de Epic, aunque la tecnología es la misma. Este Terminal Reality creó el pionero en 3D *Terminal Velocity* para PC, por no mencionar el subestimado *Aeon Flux*, y no tenemos queja de cómo su motor Infernal arroja libros, mampostería y otras texturas. Los jefes, hechos de objetos arremolinados, son más Super NES que sobrenaturales, pero conforman una respetuosa, práctica e inteligente adaptación. Nos dicen que Nueva York será un personaje tan importante como los mismos cazafantasmas, y desempeñará un papel importante aunque no conduzcamos el Ecto-1 por sus calles. Algunas fases nos llevarán a la dimensión espectral, algo que ya hacía la nevera de Dana Barrett.

Pero se trata de atrapar fantasmas, ¿no? Es lo que mejor se le da al juego. Se les fustiga con un auténtico acelerador de positrones en un tira y afloja contra la física del mundo. Tienen una barra de salud oculta, pero para atraparlos bastará con golpes sucesivos contra pilares y postes, que se derrumban como en *Stranglehold* (paga Nueva York). Tanto el desarrollador como los cazafantasmas son unos ases de los daños colaterales, que no hacen más que aumentar según mejora tu equipo.

Se prometen cameos de Slimer y Stay Puft (viejos enemigos en un mismo ambiente, distinto contexto). El juego evoca los filmes sin deslustrarlos, que tiene su mérito. William Atherton regresa como el infame burócrata Walter Peck, ahora ascendido (o degradado) a jefe tuyo, y Annie Potts como la loca secretaria Janine. Ausencias notables son las de Sigourney Weaver y Rick Moranis. Existe cooperativo, pero sólo en forma de misiones para puntuar en 360 y PS3; Wii se queda lo mejor.

En fin, no hay duda de que este juego reaviva el amor a los cazafantasmas. Que aparezca nuevo material de la franquicia es otro tema. Aún tenemos mucho que oírle a Bill Murray, y esperamos más Ray que Egon. ¿Acción? Nos damos por satisfechos con más de la ofrecida.

La influencia de Gears of War es nuclear en Ghostbusters, con niveles que te envían junto a tus jefes a pasillos infestados de fantasmas, cámaras y planos espectrales



Ambientado en el Día de Acción de Gracias de 1991, el juego narra un exceso de actividad paranormal días antes de la exposición dedicada al malo de la primera película, Gozer. Se dice que muchos conocidos saldrán, incluso Vigo el Cárpato.



Red Fly, desarrollador de *Mushroom Men*, se encarga de las versiones de PS2, Wii y DS, las cuales parecen zigzaguear por la misma historia partiendo de puntos diferentes. La versión de Wii tiene un aspecto a lo Pixar, permite modo de dos jugadores durante la campaña y economiza el uso del mando. Para cazar espectros hay que tirar hacia el lado opuesto de la flecha en pantalla, y luego puedes dejarlos inconscientes moviendo el mando de arriba abajo. La versión de DS promete ser muy atractiva, ya que será la que más se acerque a la obra de 8 bits de David Crane. Poco más se sabe.



PLATAFORMA: **360, PS3**
LANZAMIENTO: **2009**
DISTRIBUCIÓN: **KOCH MEDIA**
ESTUDIO: **PLATINUM GAMES**
ORIGEN: **JAPÓN**

Resident Evil: 5

Chris Redfield versus África





En solitario, Sheva nos salvará de la muerte en más de una ocasión: en cuanto nuestro nivel de salud peligre, correrá hasta Chris para rociarle con un spray.

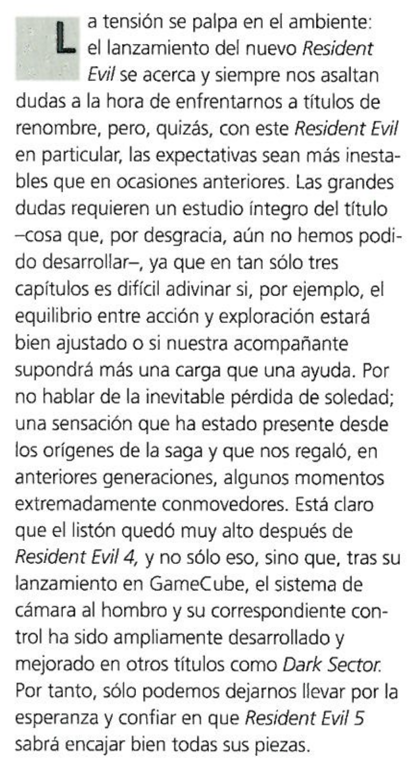


La tensión se palpa en el ambiente: el lanzamiento del nuevo *Resident Evil* se acerca y siempre nos asaltan dudas a la hora de enfrentarnos a títulos de renombre, pero, quizás, con este *Resident Evil* en particular, las expectativas sean más inestables que en ocasiones anteriores. Las grandes dudas requieren un estudio íntegro del título –cosa que, por desgracia, aún no hemos podido desarrollar–, ya que en tan sólo tres capítulos es difícil adivinar si, por ejemplo, el equilibrio entre acción y exploración estará bien ajustado o si nuestra acompañante supondrá más una carga que una ayuda. Por no hablar de la inevitable pérdida de soledad; una sensación que ha estado presente desde los orígenes de la saga y que nos regaló, en anteriores generaciones, algunos momentos extremadamente conmovedores. Está claro que el listón quedó muy alto después de *Resident Evil 4*, y no sólo eso, sino que, tras su lanzamiento en GameCube, el sistema de cámara al hombro y su correspondiente control ha sido ampliamente desarrollado y mejorado en otros títulos como *Dark Sector*. Por tanto, sólo podemos dejarnos llevar por la esperanza y confiar en que *Resident Evil 5* sabrá encajar bien todas sus piezas.

Como sabéis, el protagonista volverá a ser Chris Redfield, que, junto a su acompañante Sheva, se embarcará en una serie de misiones de búsqueda y captura en territorio africano, mientras intenta sobrevivir a una nueva clase del virus, Las Plagas –tipo 3–, más efectiva y rápida, y menos evidente a la vista. Las impresiones antes del estreno son irregulares. Contará con un aspecto gráfico sobresaliente, destacando sobre todo el modelado de los personajes y los efectos lumínicos. Sin embargo, los escenarios serán bastante reducidos y en algunas ocasiones pecarán de soluciones técnicas demasiado simples, como cortar caminos con cajas y barriles indestructibles o alargar niveles deliberadamente.

Se mantendrá la linealidad narrativa, aunque el nivel de acción aumentará considerablemente. De hecho, en los tres primeros han sido pocos los momentos dedicados a la exploración o a la resolución de puzles, lo que a su vez nos lleva a preguntarnos, una vez más, qué es lo que queda del concepto original de *Resident Evil*, ya que éste será sin duda uno de los más atípicos o uno de los menos inspirados. Todo dependerá de la resolución de los niveles finales, de cómo se aproveche el personaje de Sheva y de los detalles guionísticos, porque si una cosa está clara es que *Resident Evil 5* bebe del anterior título de la saga sin ningún tipo de pudor. Tanto es así que encontraremos paralelismos evidentes en la estructura de los mapeados y también en las animaciones de los enemigos. Otra característica secundaria, pero no menos importante y que probablemente dará mucho de qué hablar, será el cambio en el menú de ítems. Ahora se realiza en tiempo real, sin dejarnos ni un momento de respiro y que exigirá un tiempo de adaptación.

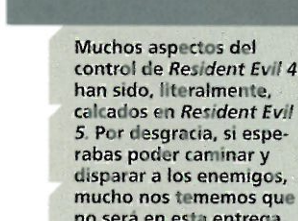
Las acciones cooperativas –sin un compañero humano– no irán más allá de salvar, intercambiar armas y, en determinadas ocasiones, subir a nuestro acompañante a un lugar mejor situado para la puntería. Aunque también viviremos situaciones que cobrarán mucha fuerza al ser jugadas en compañía de un amigo, como, por ejemplo, un nivel que consistirá en cruzar una mina a oscuras y plagada de enemigos: uno tendrá que iluminar el camino, mientras el otro dispara a los seres que se acercarán. La coordinación será completamente necesaria para acertar a los enemigos a tiempo, antes de que nos den alcance. Como ya hemos dicho, todo dependerá del número de situaciones parecidas a la descrita y de que la calidad narrativa consiga convencernos.







Una de las experiencias más novedosas de *Resident Evil 5* consistirá en una intensa persecución por el desierto con motos polvorientas, armas y grandes dosis de acción a lo Mad Max.



Sabes jugar...

Muchos aspectos del control de *Resident Evil 4* han sido, literalmente, calcados en *Resident Evil 5*. Por desgracia, si esperabas poder caminar y disparar a los enemigos, mucho nos tememos que no será en esta entrega, ya que Chris se parará de igual manera que lo hacía Leon. Suponemos que en Capcom habrán pensado que los nuevos menús de ítems y las interacciones entre personajes eran demasiadas cosas a digerir de una sola vez, pero... ¿por qué habrá dos botones distintos para abrir puertas?



ES MOMENTO DE HACER HISTORIA

CHRONO TRIGGER®

Nintendo DS™ Lite

"EL ORIGINAL ES UNA OBRA MAESTRA.
PODER JUGARLO DE NUEVO ES UNA GRAN NOTICIA"
HOBBY CONSOLAS





SQUARE ENIX®

WWW.CHRONOTRIGGERGAME.COM



Strikeforce no fomenta tanto el encadenar combos como otros Dynasty Warriors. Los escasos rivales conducen a más de un enfrentamiento individual.

Dynasty Warriors: Strikeforce

¿Puede la épica de Koei llevar alguna de sus gestas al reino de la PSP?

PLATAFORMA: **PSP**
PRODUCCIÓN: **KOEI**
ESTUDIO: **OMEGA FORCE**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **26 DE FEBRERO (JAPÓN), 3 DE ABRIL (EUROPA, EE UU)**

Con la increíble fama de los *Monster Hunter Portable*, las perspectivas de PSP en Japón han recibido un más que comentado despegue. Como era de esperar, se ha intentado emular el éxito del RPG con multijugador local de Capcom con el reciente *Phantasy Star Portable*, que incorpora el peso de una licencia a la fórmula. Ahora Koei quiere hacer lo mismo con su *Dynasty Warriors*, trasladando acordemente a la portátil una estilizada y reducida versión de la franquicia inspirada en la epopeya china.

Aunque *Dynasty Warriors* es conocido por su clásico sistema de abrirse camino entre hordas de desventurados soldados, *Strikeforce* ofrece algo más simple, supuestamente para potenciar la necesidad de cooperación táctica con el multijugador local. En PSP, el juego abandona los extensos campos de batalla no lineales en pos de ambientes más condensados, conectados en secuencia lineal y que culminan en batallas contra jefes que despuntan en el horizonte. Los encargados de presentarnos el juego establecieron analogías con el ritmo y la dificultad de la progresión vista en los shooters, aunque existe también un elemento estratégico demostrable: los jugadores han de destruir zonas de rebrote y artillería para asegurarse tranquilidad al pasar a retos mayores. Además de este tipo de objetivos múltiples dispersos, el título ofrece otros argumentos para jugar con amigos, como su crueldad en el modo de un solo jugador. Mientras Koei dice que el nivel de dificultad final se adaptará al número de jugadores, el juego va adquiriendo tintes de MMOG con una especialización que inevitablemente hará del jugar en grupo la decisión más inteligente. Los jugadores pueden elegir mejoras al progresar en beneficio del conjunto, como recargas de velocidad de los ataques Musou y atributos de combate aéreo y sobre terreno.

Con un ojo sobre la acción rápida en vez de la rutina RPG, *Strikeforce* ofrece de inicio los 36 personajes y permite combinar todas las armas con cada uno de ellos. Aunque su apariencia básica se reduce a uno de cuatro vestidos tradicionales (en clara deferencia al juego original), la personalización de los luchadores al subirlos de nivel los diferenciará tanto en aspecto como en habilidades. Incluso la plaza del pueblo, lugar donde se obtienen misiones, variará dependiendo de tus aliados.

Aunque llevar una saga popular a la rediviva PSP parezca simplón, *Strikeforce* no deja de ser un experimento para Koei. Con objeto de atraer a la vasta audiencia enamorada de *Monster Hunter*, marcas de la casa de *Dynasty Warriors*, como lo es la escala de los ejércitos, han tenido que reducirse. Si los habituales de *Monster Hunter* pasan de largo, Koei tendrá que aferrarse a los dogmáticos fans de la saga, siempre que los cambios en su franquicia fetiche no les solivianten.



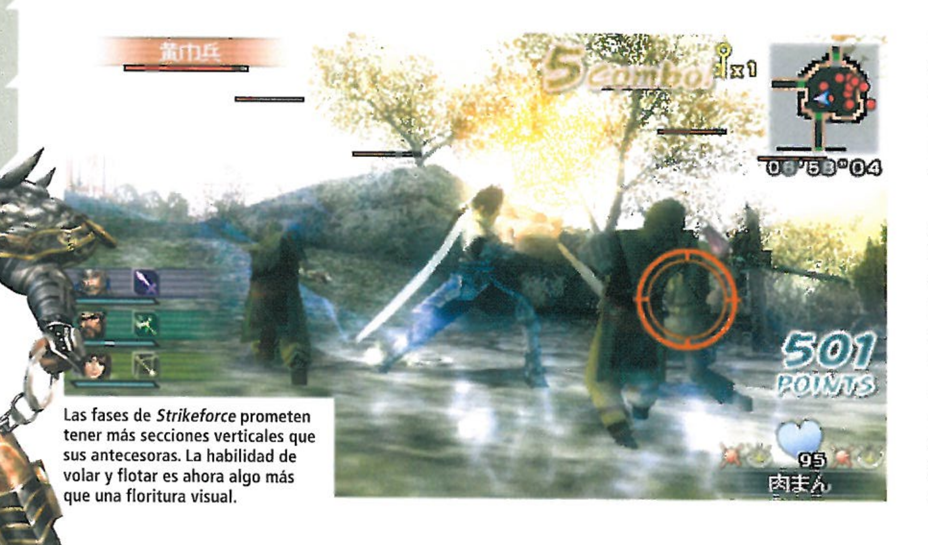
Héroes reservados

Strikeforce lo tendrá difícil fuera de Japón, donde ni Dynasty Warriors ni el multijugador local levantan pasiones. Koei planea hacerlo jugable conectando la PSP al PS3 network, con lo que se sortearían las reservas occidentales de jugar con más gente en público. Monster Hunter lo intentó antes, pero parece ser que la popularidad internacional se le sigue escapando de las manos.





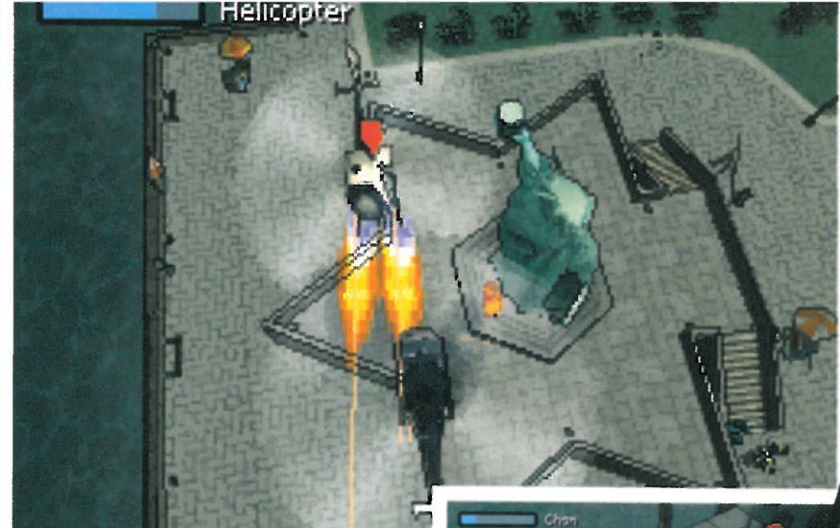
El "modo furia" les da otra vuelta de tuerca a las habilidades del jugador, pero restringe la duración de los ataques Musou.



Las fases de *Strikeforce* prometen tener más secciones verticales que sus antecesoras. La habilidad de volar y flotar es ahora algo más que una floritura visual.







Grand Theft Auto: Chinatown Wars

La metrópolis portátil de Rockstar ha dejado de ser una promesa (del Este)

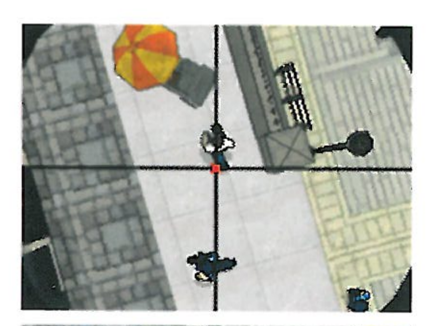
Parece que ya está terminado, excepto algunos retoques para acabar de pulirlo y localizar errores. Las aseveraciones de Rockstar, respecto a que el equipo que lo ha creado es dos veces mayor que el que trabajó en *Liberty* y *Vice City Stories* para PSP, y que contiene más líneas de código que *San Andreas*, son buenos indicadores del cuidado puesto en reducir el universo *GTA* para la portátil de Nintendo. Y basta con jugar unas cuantas misiones para darse cuenta de que *Chinatown Wars* ha sido diseñado a partir de sus particulares capacidades.

Ya habíamos visto su bulliciosa Liberty City, renderizada en gráficos 3D claros y suaves, y con el mismo mapeado de *GTA IV*, sin contar con la desaparición de Alderney. También habíamos experimentado la conducción, con vehículos con controles diferenciados y con una sutil y muy útil dirección asistida. Es el momento, pues, de centrarnos en los detalles, siempre tan importantes en cualquier *GTA*.

La PDA del personaje de Huang Lee, visualizada en la pantalla táctil de la DS, es fundamental para la vida en la calle. Sustituye a los móviles de *GTA IV*, y muestra un minimapa idéntico al de su antecesor, incluso en la forma en que funciona la navegación por satélite. Pero, a través de ella, también puedes acceder a tus e-mails, al mapa principal o, en este juego, a Ammunation. La cadena de tiendas de armas ya no está desperdigada por la ciudad: ahora es una tienda online que te envía los pedidos directamente a tu piso franco.

Este ejerce las mismas funciones que en los anteriores *GTA*, pero ahora también contiene los premios conseguidos durante el juego, así como una gran pizarra cubierta de fotos y letras magnéticas. Aparte de reordenar estas últimas para escribir guarrerías a través de la pantalla táctil, también puedes pulsar las fotos para acceder a una lista de las misiones que te han proporcionado, con la opción de rejugarlas y ver rankings online.

En la pantalla de la PDA también seleccionas tus armas: si tocas el icono, la acción se pausa hasta que has escogido. Los destellos del cañón y las líneas de disparo han sido notablemente remarcadas: durante una misión en la que debes defender un intento de atraco de las atenciones de varias oleadas de miembros de la mafia coreana, ese subrayado balístico resulta vital para mostrar la dirección y el impacto de sus disparos, que se realizan pulsando el botón A.





Claro está, puedes escuchar la radio mientras conduces vehículos. No hay música licenciada, pero la que hay es tan cañera como podías esperar.



Puedes hacer derrapes flamígeros pulsando el freno de mano y el acelerador para hacer arder a los peatones, y llamar a los taxis con un silbido.

En cambio, las granadas y los molotovs se lanzan tocando su icono (que se convierte en un círculo más grande) y soltándolo en la dirección a la que quieras lanzarlos. La trayectoria, en verde, se visualiza en la pantalla superior, lo que es útil en momentos tan intensos como la misión en la que lanzas molotovs desde un helicóptero, pilotado por la IA, sobre una banda que intenta escapar a unos barcos amarrados en el puerto.

Otra misión, que consiste en disparar como francotirador sobre un objetivo, muestra uno de los minijuegos de *Chinatown Wars*. Al llegar a tu posición, debes montar tu arma a partir de las piezas de una maleta, enroscando el cañón y encajando el cargador. Sólo requiere unos segundos y, en la práctica, no te saca del juego, sino que te mete aún más en la acción. Otros minijuegos incluyen reventar cajas fuertes (hay que prestar atención al indicador de audio mientras giras la rueda), robar un coche aparcado (colocando un destornillador en el encendido), pagar peajes (metiendo una moneda en una ranura) y rebuscar entre la basura para encontrar nuevas armas.

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **ROCKSTAR GAMES**
ESTUDIO: **ROCKSTAR LEEDS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**



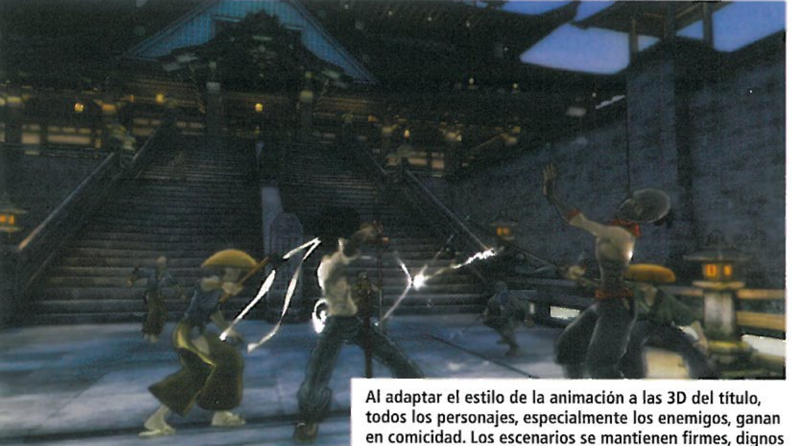
Entre pillos anda el juego

Su minijuego de intercambio de mercancías a lo *Dope Wars* tiene una profundidad adicional, pues depende de las cámaras de seguridad. Estas son el equivalente del juego a las palomas de *GTA IV* o los paquetes ocultos de *GTA III*, pero tienen un efecto directo sobre la zona en la que están. Los precios caen en picado allá donde las cámaras han sido destruidas, mientras se mantienen altos si aún funcionan, aunque los riesgos de ser cazado en proceso de trapicheo también son mayores. En este sentido, la PDA te puede ayudar a tener más claro dónde es mejor "trabajar".

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **NAMCO BANDAI**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **26 DE MARZO**

Afro Samurai

Samuel L. Jackson en una aventura donde el gore es el protagonista



Al adaptar el estilo de la animación a las 3D del título, todos los personajes, especialmente los enemigos, ganan en comicidad. Los escenarios se mantienen firmes, dignos de las mejores producciones.



La franquicia *Afro Samurai* ha sido, desde sus inicios, sinónimo de fusión: ha sabido conjugar el estilo oriental con el occidental; ha logrado aunar un estilo futurista con el Japón feudal; ha sido capaz de difuminar los límites de la realidad contando con actores reales para las OVAs; y ahora da el paso que le faltaba, adaptar todo eso a un videojuego y completar ese ciclo vital en el que ha recorrido prácticamente todos los medios a su disposición.

Como producto final del proceso, Namco Bandai está explotando al máximo todas las características de las anteriores encarnaciones del manga, originariamente creado por Takashi Okazaki. Por eso, *Afro Samurai* se convierte en el máximo exponente de esa fusión de características: Samuel L. Jackson vuelve a encarnar al samurái sediento de venganza que protagoniza esta historia, en un juego que respeta el estilo de la serie y la película de animación, y tampoco descuida la violencia ya presente en su versión impresa.

Será justamente esa fidelidad a su legado lo que nos dejará claro, desde un primer momento, qué podemos esperarnos de este juego, que no pretende destacar por sus grandes innovaciones, ni sorprendernos con complejos detalles técnicos. La intención de Namco Bandai es clara: ofrecer una experiencia directa y cargada de violencia, acorde con el material original en el que se basa. Algo que satisfará sin duda alguna a los seguidores de *Afro,* pero que habrá que ver cómo se las arreglan para que cuaje en un gran público que se mantiene ajeno, especialmente en nuestro país, al legado que empezó siendo un manga pero que el estudio Gonzo convirtió en su propiedad.

Con tan sencillo planteamiento, el juego no sólo se traslada a un argumento y un universo poco profundos, sino también a un sistema de control muy cómodo y que minimiza las complejidades. El usuario no tardará mucho en acostumbrarse a los sencillos combos que será capaz de realizar nuestro hombre, en gran medida porque recuerdan a los esquemas de control que se han visto ya en infinidad de títulos anteriores de acción en tercera persona.

No obstante, hay un botón que es el que dota de personalidad propia a *Afro Samurai.* Al pulsarlo, la pantalla pierde todo su color y se baña de tonalidades grisáceas, ralentizando la acción y permitiéndole a Afro cargar al máximo su próximo ataque. El resultado será efectivo, ya que los enemigos caerán de un solo golpe, pero también será especialmente violento. Hablamos de desmembramientos, cortar a los rivales por la mitad, litros de hemoglobina que se apoderan de la pantalla y acaparan todo el protagonismo.

En todo momento, el juego deja claro que no pretende renunciar a su legado para mejorar su oferta. Tampoco los aficionados se lo permitirían, ya que, tal cual está, *Afro Samurai* promete ser una de las adaptaciones más fieles que hayamos visto hasta la fecha.



Realidad y animación

Gran parte del éxito de *Afro Samurai* en EE.UU. se debe a la colaboración de famosos en el proyecto del estudio de animación japonés Gonzo. Junto a Samuel L. Jackson, nombres de la talla de Ron Pearlman o Kelly Hu dan vida a otros protagonistas. Tampoco faltan dobladores de renombre, como Terrence C. Carson (Kratos en *God of War*). Es de suponer que el doblaje del juego contará con otros grandes nombres, siguiendo con la tendencia dentro de la industria del cine a centrar su atención en este mercado en alza.

Pese a las elevadas dosis de gore, las situaciones resultan cómicas. Cortar a un hombre por la mitad recuerda más a una charcutería que a una película del género.



Técnicamente, el juego alcanza un buen nivel, en gran parte gracias a su estilo desenfadado y fantástico, que permite adaptar los efectos de luz y sombras, polvo y partículas, a cada momento, marcando sus propias reglas de la física.



Uno de los mapas, llamado *Brothers*, consiste en un plano astral con dos esqueletos gigantes. "Cada escenario es único –sonríe Marr–, con sonido y aspecto diferente. Es genial".



Demigod

Prueba que eres capaz de hacer un castillo andante y de publicarlo

Dado que *Supreme Commander* era un RTS tan grande que se veía desde el espacio, la publicación de *Demigod* es una sorpresa. Pero la asociación entre Gas Powered Games y Stardock, conocido tanto por sus aplicaciones de escritorio como por sus juegos de nicho, hace que tenga sentido según se conocen detalles. "Este juego era demasiado excéntrico –explica el diseñador jefe **Mike Marr,** del que hay que decir que es insultantemente joven–. Los productores no se atreverían. Pero conectamos con Stardock. *Galactic Civilizations* y *Sins of a Solar Empire* son juegos muy profundos y estratégicos, pero sin ningún toque especial gráfico. Así que lo lógico era mantener la táctica y añadir una calidad de triple A".

Demigod es una bestia de naturaleza dual que actúa como el juego más de nicho del mundo en un minuto y al siguiente destroza esa percepción. Coge a clásicos con héroe como *WarCraft III*, les da un giro y los condensa, con pequeñas sesiones que se incluyen en torneos que duran meses. El objetivo es ascender al Panteón y ocupar una vacante entre los dioses. Uno de ellos ha desaparecido, y los otros ocho deben elegir a su sucesor. ¿Cómo conseguir su favor? Matando a los semidioses oponentes, capturando el mayor número de banderas y destruyendo cuantas más estructuras mejor.

Tienes ocho semidioses para elegir, divididos en dos clases. Los Asesinos se centran en destruir a otros semidioses o a tropas. Los Generales son comandantes más tradicionales para un RTS, más parecidos a los antes mencionados héroes de *WarCraft,* que pueden convocar y controlar a las tropas directamente y centrarse más en la protección. El rasgo diferenciador de *Demigod* es que no puedes construir estructuras. Las tienes, pero si te las destruyen no puedes reconstruirlas. Si pierdes tu ciudadela, pierdes la batalla.

Para un juego cinco contra cinco, los escenarios pueden ser pequeños, creando una atmósfera sólida de competición. Todos los lados pueden activar portales para capturar banderas, de las cuales salen hordas de aliados que puedes subir de nivel según avanza la partida. No puedes, por ejemplo, atacar a los Ángeles con armas de cuerpo a cuerpo y los sacerdotes curan a otros aparecidos y a sí mismos. Hay dos recompensas: puntos para comprar objetos especiales y oro para subir de nivel tus efectivos.

Son muchas cosas, sobre todo si tienes en cuenta las docenas y docenas de opciones para subir de nivel y objetos para que cada semidios sea diferente (ver el recuadro). GPG ha sido muy transparente en este desarrollo, sobre todo al mostrar una beta que tiene poco más que la tecnología del juego. Pero aunque el deseo de experimentar asuste a los productores, hace que el caos sea más excitante dentro y fuera de la pantalla.



Unas luces indican la salida de una nueva oleada de criaturas. Al capturar las banderas aledañas, controlas el portal, pero que haya otros nueve jugadores intentándolo también hará que sea una experiencia hipnótica.

Construir a tu semidios lleva, al parecer, a una de dos ramas. O bien a un tipo de juego rápido de teleportación o a uno más lento de habilidad.

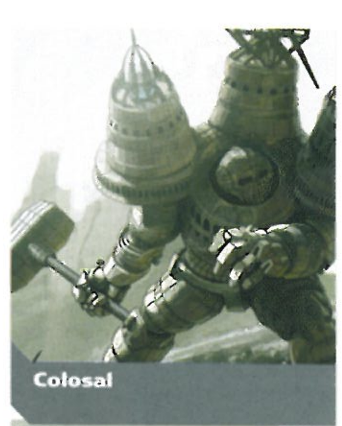




El griterío actual es molesto casi desde el principio, pero habrá docenas de variaciones para cada comandante en la versión final. Nos han asegurado que no habrá ninguna o casi ninguna repetición de partidas, pero lo creeremos cuando (no) lo oigamos.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **STARDOCK (EN TIENDAS DISTRIBUYE ATARI)**
ESTUDIO: **GAS POWERED GAMES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2009**



Colosal

Los primeros tráilers se han centrado demasiado en mostrar gráficamente los combates muy de cerca, sobre todo su increíble densidad en un hardware de nivel medio. Podría decirse que son cosas que se aprecian poco desde un punto de vista jugable. Pero la escala del juego reside en subir de nivel las unidades de semidios, de las cuales la más llamativa es el Rook, una copia descarada. "Sí, algo hemos hablado sobre ello", admite Marr cuando le mencionamos *Shadow of the Colossus.* Al principio, este titán está bastante indefinido, y plasmas tu firma estratégica decidiendo cómo construir el resto. Sus hombros, por ejemplo, pueden servir para torres de arqueros que ataquen el suelo mientras la criatura, ondeando su gigantesca arma, machaca los edificios enemigos.

PLATAFORMA: **360, PS3**
PRODUCCIÓN: **PENDIENTE**
ESTUDIO: **A2M**
LANZAMIENTO: **2009**

Wet

Acción acrobática y tiroteos con un toque de Tarantino



Aspecto setentero

Wet tiene el estilo visual del cine de los 70 (a través de la actualización realizada por Tarantino). La sensación de ver una vieja proyección es particularmente notable en las secuencias cinemáticas, con señales, suciedad y otros artefactos. Muchos de los efectos pretenden "comunicar información al jugador" de acuerdo con Lightbrown. "Cuando ralentizas la acción, por ejemplo, cualquier elemento se vuelve desenfocado excepto Rubi, los enemigos y los objetos que se pueden destrozar, así que tus ojos van a lo que necesitas disparar".



Rubi realiza una buena cantidad de deslizamientos en los niveles, pero el peso aparente en su movimiento la separa de la flotante sensación de *Chow Yun Fat*.

Siendo uno de los proyectos afectados por la fusión entre Vivendi y Activision, pocos se hubieran dado cuenta de la desaparición de *Wet* entre otros nombres más reconocibles como *Brütal Legend* o *Los Cazafantasmas*. Pero dado que es el gran estreno de A2M en el mundo de las licencias originales, después de años ligado a pobres producciones basadas en dibujos animados, el estudio no estaba dispuesto a rendirse. Ahora el juego está previsto para el "2009", y a pesar de que no cuenta con productora todavía, A2M quiso mostrarlo en el Montreal International Game Summit celebrado este año, con nuevas (o más aparentes) referencias a Grindhouse.

Lara Croft siempre escondió su lado psicótico bajo su flema inglesa, pero Rubi, la "Solucionadora de problemas" de *Wet,* lleva el ideal de *Kill Bill* a los extremos: una fuerza de asalto de cinco hombres en una sola mujer que realiza sus encargos sin compasión: "Vive en un desguace, bebe cerveza –comenta David Lightbrown, director técnico artístico–, los entornos son extremadamente destrozables y ella los destrozará... queremos que el jugador los deje en pedazos; mostrar que Rubi ha sido mala. Ella deja un rastro de destrucción allí por donde pasa".

Todo esto pasa por el concepto de "shooter acrobático" que busca AM2. "En otros juegos podías disparar o realizar acrobacias, nosotros tratamos de combinar ambas cosas –explica Lightbrown–. Puedes disparar desde cualquier posición, cuando estás girando en una barra, corriendo por una pared, deslizándote, saltando sobre un enemigo. Queremos dar libertad al jugador".

De lo que se trata aquí es de recompensar las acrobacias por el hecho de realizarlas mientras eliminas enemigos, en vez de depender de los combos como en DMC. Los diferentes aspectos se combinan en un sistema que recuerda a *Jet Set Radio,* con un intensivo uso de niveles desarrollados para lograr lo que AM2 llama "rutas de estilo" –recorridos ideales a través de habitaciones y enemigos que permiten enlazar disparos y acrobacias para conseguir una excitación máxima. "Hemos tratado de crear un lenguaje visual para mostrar las rutas al jugador sin ser demasiados restrictivos, y además éstas se bifurcan, así que puedes crear tus propios combos individuales" continúa Lightbrown.

Esa libertad está reforzada por la decisión de AM2 de combinar apunte automático con apunte libre, con los gatillos izquierdo y derecho para controlar cada brazo. "Con un brazo, Rubi automáticamente apunta a la mayor amenaza, y con el otro puedes apuntar libremente –explica Lightbrown–. Cuando empiezas a jugar puedes depender del apunte automático mientras realizas acrobacias, pero a medida que estés más cómodo puedes empezar a seleccionar enemigos, disparar o desarmarles; después de todo, Rubi tiene dos brazos". Al final, *Wet* morirá o vivirá por su control; controlar a Rubi tendrá que ser tan atractivo como lo que aparece en pantalla.

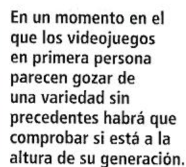






Como parte del argumento trotamundos, escrito con la ayuda de uno de los guionistas de *24- Rubi,* visitará lugares como San Francisco y Kowloon.





En un momento en el que los videojuegos en primera persona parecen gozar de una variedad sin precedentes habrá que comprobar si está a la altura de su generación.





Las Crónicas de Riddick

Restaurado y ampliado

PLATAFORMA: **360 PS3 PC**
LANZAMIENTO: **MARZO 2009**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **STARBREEZE**
ORIGEN: **SUECIA**

Todos los usuarios de la Xbox original recordarán gratamente el lanzamiento veraniego de *Las Crónicas de Riddick,* hace ya unos cuantos años. Aquel correcto título destacaba sobre todo porque había conseguido marcar una de las cimas gráficas de la pasada generación de consolas. También era digno de elogio el hecho de haber realizado un título a la altura de la licencia de las películas.

El videojuego de Trigon Studios *Las Crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay* nos explicaba los sucesos previos a la película homónima y ahora, de la mano de Starbreeze (creadores del notable *The Darkness),* nos llega este remake ampliamente superado gracias a la adición de un capítulo completamente nuevo: *Assault on Dark Athena.*

En *Fuga de Butcher Bay*, descubríamos muchos detalles de la naturaleza sobrehumana de Riddick en una prisión espacial habitada por algunos de los criminales más peligrosos de la galaxia. Pues bien, *Assault on Dark Athena* continúa esta línea narrativa y se sitúa a medio camino entre el primer videojuego y la película. Veremos a Riddick tras haber escapado de Butcher Bay en una cápsula espacial, donde se encuentra bajo un sueño inducido. Durante la travesía será secuestrado por una nave pirata cuya capitana es una vieja conocida de nuestro protagonista. Todo apuntará a que la navegante Revas y Riddick habían tenido alguna clase de relación sentimental en el pasado y esto hará que durante el juego ambos conozcan de antemano las intenciones del otro. En cualquier caso, este nuevo capítulo promete ofrecer nada menos que diez horas de juego, que, sumadas a las otras diez de *Fuga de Butcher Bay,* compondrán una suma a tener en cuenta.

A nivel jugable repetirá fórmulas ponderando conscientemente el sigilo sobre la acción más directa, aunque nunca faltarán buenos momentos de disparos y peleas contra piratas espaciales y los cyborgs de Revas. También jugará un papel importante la libertad para elegir rutas alternativas y los momentos de exploración, sobre todo a la hora de obtener recompensas en forma de contenido extra. Ocultarse en la oscuridad y esperar el momento justo para atacar será completamente necesario si queremos sobrevivir. Siempre será más seguro manejar cualquier amenaza silenciosamente y finalizarla con un único movimiento fatal.

Ahora podremos usar a estos cyborgs como escudo humano mientras disparamos con su propia arma a otros enemigos, e incluso controlarlos desde la distancia para utilizarlos en el ataque. La interfaz también ha sido renovada, siendo el cambio más notable el menú radial de selección de armas, más ágil y preciso. Aunque el trabajo de restauración realizado es excelente, habrá que comprobar si la versión final aguanta un sistema de juego que da la sensación de que se ha quedado atrás, de igual manera que sus gráficos, incapaces de sorprender tanto como los de la anterior entrega. El sonido sí lo hace, ya que contará con la voz –en inglés– de Vin Diesel, remasterizada para la ocasión, que consigue una excelente sensación de inmersión.

Las diez horas añadidas y las mejoras gráficas asegurarán su éxito, a no ser que resulte tan conocido y previsible como desalentador. Tampoco hemos visto demasiada variedad de enemigos y menos una IA a la altura de la nueva generación, y por desgracia poco se sabe aún de sus modos multijugador, los cuales podrían perfeccionar aún más el doblete virtual de Richard B. Riddick.

Vin Diesel estará recreado con gran detalle y, a pesar de que algunas animaciones le restarán realismo, el doblaje remasterizado conseguirá una excelente sensación de credibilidad.



2 por 1

Las Crónicas de Riddick: Assault on Dark Athena **tiene la particularidad de incluir íntegramente el juego original de la Xbox y posteriormente de PC,** ***Fuga de Butcher Bay.*** **Eso sí, todo el material estará pasado por el filtro de la nueva generación, contando con mejores efectos lumínicos y suavizados en el modelado de los personajes. Aunque el salto gráfico no es tan impresionante como lo fue** ***Fuga de Butcher Bay*** **en su día, sigue resultando atractivo a los ojos de un fan de la saga y/o de odiseas espaciales.**

VUELO DE FANTASÍA



AVALANCHE LEVANTA EL TELÓN Y NOS MUESTRA SU PROYECTO SECRETO: UN PAR DE ALAS CON LAS QUE RECORRER LIBREMENTE UN NUEVO MUNDO



La tercera ley de la predicción de Arthur C. Clarke dice que "cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinta de la magia". Podría decirse que los videojuegos se ajustan a esa descripción, pero, ¿cuántos son realmente mágicos? Experiencias que se graban en nuestra memoria, que compartiremos con los amigos, capaces de dejarnos sin aliento por más años que pasen. *AionGuard* está creado con esta tecnología mágica. Lo que es más, da la sensación de que va a ser mágico.

Un hombre de pie en medio de un claro. Su túnica azul de mago se agita por encima de su armadura de guerrero, cubierta de símbolos mágicos, con un bastón bajo el brazo. La cámara gira para mostrarnos una gigantesca criatura con forma de murciélago, que escupe fuego hacia su posición. El jugador empieza a correr hacia los enemigos, esquivando sus débiles ataques mágicos y abriéndose paso a través de la lluvia de fuego provocada por cinco o seis criaturas voladoras más. Una más ve al mago guerrero y le ataca con fiereza, con su mandíbula abierta para acabar con el enfrentamiento de un solo mordisco. Treinta metros y acercándose, pero el hombre hace levitar una roca con su bastón, la cubre de pinchos de hielo y, justo antes del impacto, la lanza directamente hacia la cabeza de la bestia.

Muere al instante, pero por su velocidad, se hace imposible esquivar la mole que cae al suelo. A menos, claro está, que este mago guerrero sea capaz de realizar un salto perfecto sobre ella. Otra criatura emprende el vuelo. El jugador reúne durante unos segundos la fuerza necesaria para saltar varias decenas de metros y agarrar a la criatura por el cuello. La cámara nos muestra sólo al hombre, la bestia y el cielo. Mientras la criatura gana altura, el hombre trepa por un arnés de estilo steampunk. Tras un breve enfrentamiento, logra montar a la bestia y tenerla bajo su control. Los escasos segundos de escalada no nos preparan para lo que toca ahora: la bajada. Cuando la cámara vuelve a girar, nos percatamos de que la altura es de varios miles de metros, y que el mundo bajo nuestros pies parece casi un mapa, siendo imposible reconocer el punto en el que estábamos antes. El guerrero, la montura y el mundo parecen ser lo único que importa en ese momento. En medio de esta pausa tan intensa en la que apenas cogemos aire... descienden.

Nuestra montura se dirige a toda velocidad hacia tres de sus antiguos camaradas, arrasando las copas de los árboles mientras vuelan en formación, surgiendo sobre un lago mientras derriba una criatura, resurgiendo a la superficie

TÍTULO: **AIONGUARD**
PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUYE: **POR CONFIRMAR**
ESTUDIO: **AVALANCHE**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR**

mientras achicharra a otra. La bestia chamuscada sigue dando señales de vida, por lo que nuestro último golpe es un mero trámite. La última criatura atraviesa un barranco, ligeramente oculta tras una cornisa, justo antes de jugar al escondite con nosotros a través de las rocas. No hay nada resuelto, y al final de su camino se encuentra con una catarata. Tras pasar por encima de la espuma, vemos cómo ha cambiado nuestro alrededor: miles de soldados en formación, esperando nuestra llegada, y un grupo de criaturas que vuelvan por encima de ellos. A nivel de escala, es lo más cerca que ha estado nunca un juego de recrear la cinematografía de las películas de *El Señor de los Anillos*. A nivel jugable, es un poco más sencillo: nos han engañado, y de qué manera.

Esto es *AionGuard*, un proyecto autofinanciado por el estudio sueco Avalanche. La secuencia de la que acabamos de ser testigos, creada con el motor del juego, es una "pre-visualización" del juego final, una demostración de la tecnología. Se trata, sin duda, de un espectáculo apasionante. Empieza a hablar Christofer Sundberg, cofundador y director creativo de Avalanche: "Llevamos dos años trabajando, y al principio, cuando estábamos con una distribuidora, era un gran juego de guerra, de escala épica tipo Primera Guerra Mundial, pero no les convencía y se acabó transformando en un juego de ciencia-ficción. Luego, eso chocaría con otro juego de la distribuidora y se convirtió en un juego de fantasía... Es una historia muy larga. Al final, acabamos recomprando los derechos. Hay razones evidentes para necesitar una distribuidora, pero aunque somos flexibles para adaptarnos a lo que haga falta, también necesitamos que el juego mantenga su identidad; para nosotros, es un proyecto a largo plazo".



Los miembros de la AionGuard son seleccionados por una armadura, algo similar al sombrero de Harry Potter. El protagonista ha sido rechazado, pero tras la muerte de las demás opciones en una invasión, se recurre a él.

Este título es, además, el intento de Avalanche de hacerse un hueco entre los mayores talentos del desarrollo, y la culminación del motor para mundos abiertos en que tanto ha trabajado el estudio. *AionGuard* es un mundo abierto de fantasía, un juego de alturas imposibles, bestias fantásticas y, por encima de todo, magia. Según nos cuenta Odd Ahlgren, el director narrativo del juego, "muchos de nosotros, antes de empezar con esto de los juegos de ordenador, jugábamos al rol con lápiz y papel. Ya estábamos algo cansados de la estandarización de la fantasía; ya no es algo emocionante, se ha ido deteriorando hasta ser una mera repetición de ideas antiguas". Pero la palabra 'fantasía' no es suficiente para contar toda la historia de *AionGuard*. Este mundo es un caldo de

El diseño de las bestias voladoras estará influenciado por murciélagos e insectos, con sus cuerpos fuertes y sus alas.

cultivo en el que se entremezclan la ciencia-ficción, el steampunk, la tecnología, el fascismo, el misterio, y juegos que van desde el excelente *Panzer Dragoon Orta* hasta el fallido experimento de *Lair*. Ahlgren prosigue: "Si analizamos la fantasía que nos gusta, muchas de las cosas que nos parecen únicas ya empiezan a caer en el olvido hoy día: *Dune*, de Frank Herbert; Michael Moorcock; Robert E. Howard. Todo eso era fantasía antes de que se crease el género de la fantasía. Se están quedando un poco de lado, pero siguen siendo geniales. Incluso *Star Wars* nos parece más ciencia-fantástica que ficción. Lo que pretendemos es llegar a ese tipo de historia épica".

Donde se puede observar gran parte de lo que dice es en las criaturas únicas que pueblan el mundo de *AionGuard*, que dotan a su civilización humana de una cierta escala jurásica. Pero cuando llamamos dragones a las bestias voladoras, sus creadores nos miran mal. Según el director del juego, Magnus Nedfors, "son bestias naturales del mundo, no son dragones. No son una raza inteligente, se asemejan más a caballos, y hay tribus que domestican y emplean a estas bestias en sus vidas normales. Son un medio de transporte, como naves de combate".

Siendo justos con *AionGuard*, los no-dragones están acompañados de infinidad de otras criaturas. "Las monturas nos permiten modificar el ritmo y la escala del juego de forma sencilla. Tuvimos una idea, queríamos que todas las bestias del mundo tuviesen equivalentes en vehículos del mundo real; esa que visteis sería el equivalente a un caza; otras podrían parecerse más a una avioneta; hay bestias más lentas, de carga, que serían como camiones o tractores. Tenemos unos lagartos veloces que no pueden volar,". Las bestias pueblan el mundo, formando parte integral del mismo al nivel de la arquitectura o la flora.


Escenas como esta ponen a Sundberg de buen humor. "Nuestra tecnología permite crear un mundo en el que pasas del Ártico a bosques y ciudades, y recorrerlo por tierra, mar o aire. ¿Por qué no aprovecharlo?"

El diseño del mundo tiene su origen en sus pilares mágicos. Ahlgren nos explica que "es una fuente de energía, algo natural para todos, no algo misterioso. Nadie sabe en realidad cómo funciona el motor de combustión, pero todos sabemos conducir". Los soldados normales del juego tienen armas 'mágicas' (bastones metálicos con un botón que, al pulsarlo, liberan un hechizo), que Ahlgren compara con "un mosquetero en su época; tenían un mosquete y una pistola con algo de pólvora y balas. No entienden muy bien cómo funciona, pero saben utilizarlo". En este mundo de acción, la magia interesante es la de combate.

"La importancia de los combates es debido a la misión de nuestro personaje: reconquistar el mundo tras perderse la civilización de Aiwon"

Llegamos así a los propios *AionGuard*, el brazo derecho de la civilización de Aiwon, quienes luchan con una armadura simbiótica que garantiza unos asombrosos poderes mágicos. Según Ahlgren, "los AionGuard son soldados de elite, pero con fuerzas terribles que sirven de inspiración para el grueso del ejército. Son como una mezcla de los pilotos de aviones en la Primera Guerra Mundial, los samuráis y los caballeros medievales. Pero, en vez de espadas y de aviones, tienen magia". Sus poderes son dignos de mención por sus efectos, más que por su originalidad: lanzamiento de proyectiles de fuego y hielo que aplastan o congelan a los enemigos, convirtiéndolos en lanzas de hielo con las que atravesar a sus compañeros, o la magia que sella a un enemigo en un lugar. Según Nedford, "en el fondo, es una mecánica de disparo. Los conjuros se realizan desde cerca, no hay combate cuerpo a cuerpo, y nuestro objetivo es contar con un determinado número de conjuros que podamos combinar de diferentes maneras, permitir la creatividad del usuario y que sea capaz de descubrir cosas dentro de su propio arsenal. Es decir, tenemos que conseguir un equilibrio. La serie Devil May Cry es una de las que han conseguido eso. No soy muy bueno en el juego, pero si ves jugar a un profesional, entiendes el juego de otra manera".

Estamos en un mundo abierto con objetivos narrativos que parecen bastante convenientes en cuanto a estructura, que dividen su geografía en regiones y formulan una pregunta: ¿cómo invadirlas y a recuperarlas?

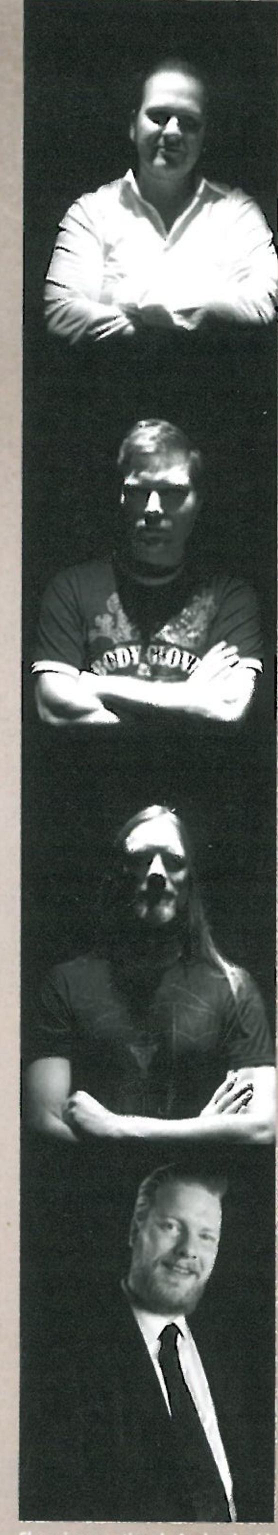
Hay dos formas de empezar. Nedfors nos las explica: "Pongamos por ejemplo que llegáis volando a una nueva región; el comandante del ejército se pondrá en contacto con vosotros y os dará un número de misiones disponibles. Será aquello que le interese a los militares en esa nueva zona. En segundo lugar, dependerá todo de que el jugador explore por su cuenta. Es posible viajar con diferentes actitudes: si volamos hacia una gran bestia, lo más probable es que nos ataquen, pero es posible moverse de forma más sigilosa".

¿Qué pasa si ya hemos visto esa zona en nuestros viajes sin que nos haya contactado el comandante?

Nedfors asegura que "contará como que ya habéis superado esa parte del juego, así que os beneficiaréis de ello". Es posible que nos acabemos encontrando con un 'geo node', la fuente de energía del fuerte enemigo de esa región. Hacerse con esos 'geo nodes' se convierte en una campaña cooperativa entre nuestras heroicidades individuales y lo que pueda llegar a hacer nuestro ejército, pero servirá para debilitar el fuerte de la región y permitir que nuestras fuer-




Just Cause 2, el próximo juego del estudio, ofrecerá diferentes climas, que servirán como anticipo a las muy variadas condiciones climáticas de *AionGuard*.


El equipo creativo de Avalanche (de arriba a abajo): Cristofer Sundberg, co-fundador y director creativo; Stefan Ljungqvist, director artístico del equipo; Magnus Nedfors, director de *AionGuard*; Odd Ahlgren, director narrativo del juego.



El mago está en el centro del golem, y la magia que mantiene unido el cuerpo fluye a través de las grietas y juntas. Esa abertura en la espalda se convierte en claro objetivo para nuestros enemigos.







LA ARMADURA

Es simbiótica: intenta decirle al personaje lo que tiene que hacer, pero él no puede entenderla. Se percata de que tiene que intentan localizar a la Última Patrulla, unos AionGuard que, durante su última misión, se adentraron en la tierra salvaje para luchar a muerte en defensa de los reinos. Son antiguos generales muy poderosos, magos arcanos, y les necesita para el golpe final, pero no será fácil. Algunos han muerto, otros llevan una vida tranquila. Muchos son mitológicos, así que pasarán cosas extrañas. Pero... si están muertos, ¿no complica mucho las cosas? Si mueren en tierra salvaje, pierden la armadura, por lo que podremos encontrar muchos artefactos en la zona. Si encontramos los restos, ¡podremos mejorar nuestra armadura!

zas se adentren en la misma. Dicho fuerte es el objetivo definitivo, pero para hacer posible el asalto hay que afrontar dos tipos de misión: búsqueda y militar. Esta última surge a raíz de nuestras acciones, lo cual implica que podemos explorar el mundo, causar un poco el caos y, sin querer, destruir un transporte clave de los enemigos que facilita mucho las misiones de búsqueda; podremos acabar con las líneas de suministros o debilitar una zona particular, y preparar una estrategia de ataque acorde a lo que hagamos.

Somos testigos de un gran asalto militar al fuerte: nuestro ejército de miles de soldados contra el suyo. No somos los comandantes propiamente dichos, pero valga como ejemplo. Si atacamos con éxito un punto concreto, la IA responde apoyándonos y manteniendo la presión. Es una nueva forma de ver este tipo de batallas, con una progresión de escalera en la que el jugador ayuda al ejército a avanzar, lo cual a su vez distrae la atención del enemigo, abriendo camino hacia el centro de la base, donde espera el comandante enemigo.

¿Por qué son importantes los fuertes? Según Ahlgren, "empezamos trabajando con una perspectiva de entorno, donde la sobreexplotación de los recursos naturales sería negativa. Los Nazurbaal [nombre provisional de las fuerzas enemigas] quieren avanzar en tecnología mágica, y tienen esas máquinas para sacarla de la tierra. La dejan seca, y el planeta se convierte en un desierto horrible". En lo que se está convirtiendo, rápidamente, en el legado de Okami, será posible restaurar el mundo destruyendo esas máquinas, pero la novedad es que necesitaremos la ayuda de la gente del planeta. "Las tribus que viven en cada región tienen sus propias batallas, así que cuando intentamos unirlas para que colaboren tendremos problemas."

Lo positivo es que aunque a las tribus no les guste la AionGuard, siempre tendrán algo en lo que podamos ayudarlas. A cambio, su apoyo será básico para recuperar la región. Según Nedfors, "por ejemplo, los que usan la magia para realizar alteraciones genéticas y crear criaturas fantásticas. Además, en su provincia, el fuerte enemigo está en el aire. Nuestro ejército no tiene suficientes bestias voladoras para atacar dicha fortaleza, así que necesitaremos su ayuda para reunir la suficiente fuerza de ataque. En su provincia nos toparemos con una cadena de tareas que quieren que llevemos a cabo, relacionadas con quiénes son, lo que hacen, y la visión que tienen del mundo. Durante este tiempo, aprenderemos todo lo que necesitamos saber de esta tribu, y cuanto más sepamos de ellos, mejor les entenderemos y será más sencillo trabajar con ellos".

"Las tribus tienen sus propias batallas, así que cuando intentamos que colaboren tendremos problemas. Es al estilo Lawrence de Arabia"

Nedfors enfatiza que las misiones de *AionGuard* están diseñadas para convertirse en lo mejor que nos han mostrado los videojuegos, lejos de ser cosas típicas de este estilo de juegos. "No tenemos que limitarnos a acercarnos a una persona y hablar con ella para obtener una misión, podemos hacer algo mejor que eso. En vez de repetir diez momentos, centramos nuestros recursos en crear un solo mo-



Esta imagen sirve para hacernos una idea de las escalas del juego. Generalmente, tendremos el tamaño de un soldado, ahora mismo somos del tamaño del golem, ¿y la cosa al fondo?...

mento, pero hacerlo muy bien". La mecánica del juego ofrecerá momentos importantes que podrían cambiar la historia del mismo. Ahlgren nos pone como ejemplo el Abismo de Helm: "Gandalf y los caballeros de Rohan, cuando llegan desde la colina, es un gran momento en la historia a la par que una gran secuencia de acción. Las búsquedas nos cuentan la historia a través de los lugares y situaciones fantásticas de las que seremos testigos. En las misiones militares, esos momentos asombrosos serán la mecánica; cómo convertirse en un golem".

Una nueva muestra de la tecnología y de la escala del juego. El mago guerrero está en medio de un campo verde, con cientos de enemigos acercándose en formación. Empieza a preparar un conjuro, y el entorno reacciona, creándose un vórtice (remolino) a su alrededor que empieza a absorber piedra, hierba y todo cuanto entra en su radio de acción. Pronto, la figura humana se convierte en un golem de varios metros de altura. La escala del juego cambia con suavidad: la figura en pantalla tiene el mismo tamaño, pero ahora el mundo está más lejos, y se enfrenta a 4.000 pequeños soldados.

Los soldados y arqueros pueden dañar al golem, así que la criatura está todo el rato deshaciéndose de ellos, aplastándolos o lanzándolos bien lejos.

Se oye un ruido, y la tierra tiembla. Aparece una cabeza sobre una colina, que es tres veces más grande que el cuerpo del golem. Gruñe, el golem se lanza al ataque, y la demo termina. Ahora, el cambio de escala perjudicaba al jugador. Según Nedfors, "la primera vez que nos encontremos con ellos [los jefes finales], no serán tan grandes. Los malos tienen su propia armadura; en el interior de cada criatura hay un mago anciano y frágil que podremos liberar".



Parece estar desequilibrado, pero ambos llevan un simple mago en su interior.

Por hoy, no veremos más conjuros de invocación, pero son dos de los muchos que habrá disponibles.

Otro detalle excelente de *AionGuard* es su verticalidad. Suponemos que el cielo tiene un límite superior, pero no hemos llegado a toparnos con él. Según Stefan Ljungqvist, director artístico del estudio, "hablamos de magia en términos de electricidad o gasolina, y eso, junto con el principio de verticalidad, sirvió para alimentar este mundo. No queremos castillos de piedra, ¿qué tal rascacielos? Si tenemos referencias arquitectónicas reales pero creadas con materiales que no son contemporáneos, ¿qué tal quedará? Lo que importa es que sea coherente, algo que parezca tangible y se entienda cómo funciona".

Las influencias estilísticas son numerosas y provienen de todo el planeta, y son lo que convertirán a *AionGuard* en algo diferente. Ljungqvist prosigue: "Si os fijáis en las películas de ESDLA, luego en los juegos jugábamos como Gandalf o Gimli limitándonos a atravesar un corredor, y tal vez apareciese un Nazgûl. ¿Y si fuese posible coger al Nazgûl y volar? Esas escenas épicas... Con *Lair* teníamos la esperanza de poder hacer esas cosas, pero no eran lo que nos esperábamos. Y sabemos que, ahora, podemos hacerlas".

A *AionGuard* todavía le falta mucho para estar terminado, y más aún para demostrar que puede aunar todas esas cualidades en su mundo abierto, pero hay motivos para mantener el optimismo. Un mundo que se expande a muchos metros por debajo de nosotros. Un mundo especial. Un mundo de fantasía total.

FANTASÍA, NO RPG

Uno de los mayores problemas que ha tenido Avalanche a la hora de hablar del juego ha sido la confusión general sobre lo que es, o debería ser, un juego de fantasía. Les comentamos que es habitual la comparación con ESDLA, y Ahlgren admite que "al utilizar puntos de referencia al hablar con una distribuidora, ESDLA es algo que suelen conocer. Si hablamos de la fantasía de los años 60 y 70 que nos gusta, no están tan seguros con el tema". Lo preocupante es que esto se extiende al propio concepto del juego. Ljungqvist explica: "Hemos intentado decirles que es como *God of War*, pero más abierto para afrontar las situaciones. No es RPG, no se trata de subir de nivel en los bosques. Queremos crear una aventura llena de acción y dramatismo".



JUEGAS?

Estos y muchísimos más artículos en nuestras tiendas. Videojuegos, accesorios y merchandising.
Todos los precios son orientativos y pueden diferir entre centros.
Ofertas hasta fin de existencias.

DESCUENTO DE 3 € EN FEAR 2 DE CUALQUIER PLATAFORMA AL PRESENTAR ESTE CUPÓN

3 €

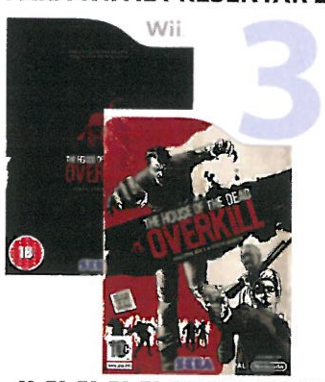


DESCUENTO DE 3 € EN KILLZONE 2 DE PLAYSTATION 3 AL PRESENTAR ESTE CUPÓN

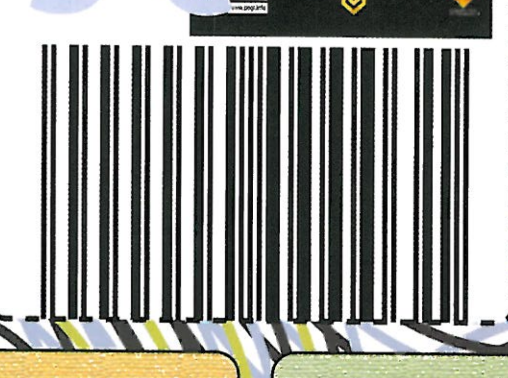


3 €

DESCUENTO DE 3 € EN THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL PARA WII AL PRESENTAR ESTE CUPÓN



3 €



Disfruta de la velocidad

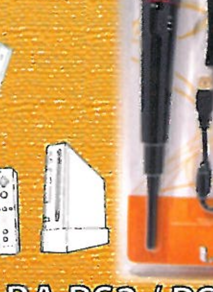


ACCESORIOS BLADE

MICRÓFONOS INALÁMBRICOS

COMPATIBLES CON
SINGSTAR
ROCK BAND
BOOGIE
KARAOKE
...







34,95 € PARA PS2 / PS3 / PC / WII

COMPRAMOS TUS JUEGOS



ESTAS CANSADO DE TUS JUEGOS ?
NOSOTROS LOS QUEREMOS

AHORRA AL COMPRAR JUEGOS, ACCESORIOS, CONSOLAS, MERCHANDISING, ... TRAYENDO LOS JUEGOS A LOS QUE YA NO JUEGAS!

SEMINUEVOS BLADE CENTER SEMINUEVOS

VIDA EN LAS SOMBRAS

EL JUEGO DE ACCIÓN DE VIN DIESEL QUE SORPRENDIÓ AL MUNDO VUELVE A ASALTARNOS EN LA NOCHE

Para tener éxito en una fuga de la cárcel, se precisan varios ingredientes muy específicos. Los esenciales son astucia, agilidad y un buen puñado de herramientas, pero también será importante tener algo de suerte, una pizca de locura y una motivación: la adversidad. Todos estos ingredientes jugaron su papel en *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, y van a repetir en esta nueva secuela. Un juego creado por un grupo de suecos que se debaten entre el genio y la locura, y que se ha convertido en mucho más que un mero acompañante para una licencia cinematográfica: ahora es su futuro.

"La clave para conseguir esa calidad ha sido la combinación de distintos géneros -opina **Ian Stevens,** veterano de la industria y director de producción de juegos de Tigon, la compañía del actor Vin Diesel-teníamos aventura, infiltración, enfrentamientos en primera persona y una jugabilidad de FPS. El éxito ha surgido de sumarlas. Y ninguna de ellas resultaba ser mala".

Un toque distintivo que perdura, y que ayuda a que *Assault On Dark Athena*, un pack de expansión que se convirtió en una versión mejorada del original y su secuela, resulte especialmente atractivo. Si os enamoró tanto el original que lo volvisteis a disfrutar en PC, no dudéis en jugar de nuevo. Si sólo habéis hecho una vez, en Xbox, el salto de calidad deja patente el cambio generacional. Si nunca antes habíais probado, entonces se os presenta una oportunidad de oro para descubrir a qué se debe tanto entusiasmo. Sólo que, tras llegar al final del juego, nos encontramos con una nueva campaña de diez horas.

En este nuevo título, la huida de Richard Riddick -de Butcher Bay- se convierte en un viaje directo hacia Dark Athena, una nave de mercenarios que recoge a viajeros espaciales solitarios para convertirlos en "Ghost Drones" y venderlos en el mercado negro. Obviamente, el hecho de capturar a Riddick se convierte en su perdición. Mientras el capitán Revan se ensaña con el sufrido vigilante de Riddick, Johns (como se trata de una secuela a Pitch Black, al menos sabemos que sobrevivirá a esta experiencia), nuestro protagonista se cuela por unos conductos de ventilación, presto a retomar su cacería.

Entonces, ¿es más de lo mismo? Depende. Los principios básicos son familiares: trepar, agacharse, cortar, disparar e infiltrarse. La oscuridad será nuestra aliada, mientras que la luz es la suya, y no hay arma mejor que nuestras propias manos. Pero Riddick no dependió nunca de los principios básicos, sino de los detalles inolvidables. Dicho de otra forma, Las Crónicas de Riddick no es una película que destaque por sus grandes actuaciones ni guión; es una película en la que se atraviesa el esternón de un hombre con una taza. De igual modo, seguramente *Assault On Dark Athena* no sea un juego que nos presente paradigmas que rompan con todo lo establecido, pero sí que nos muestra cómo usar un ventilador para acabar con nuestros enemigos.

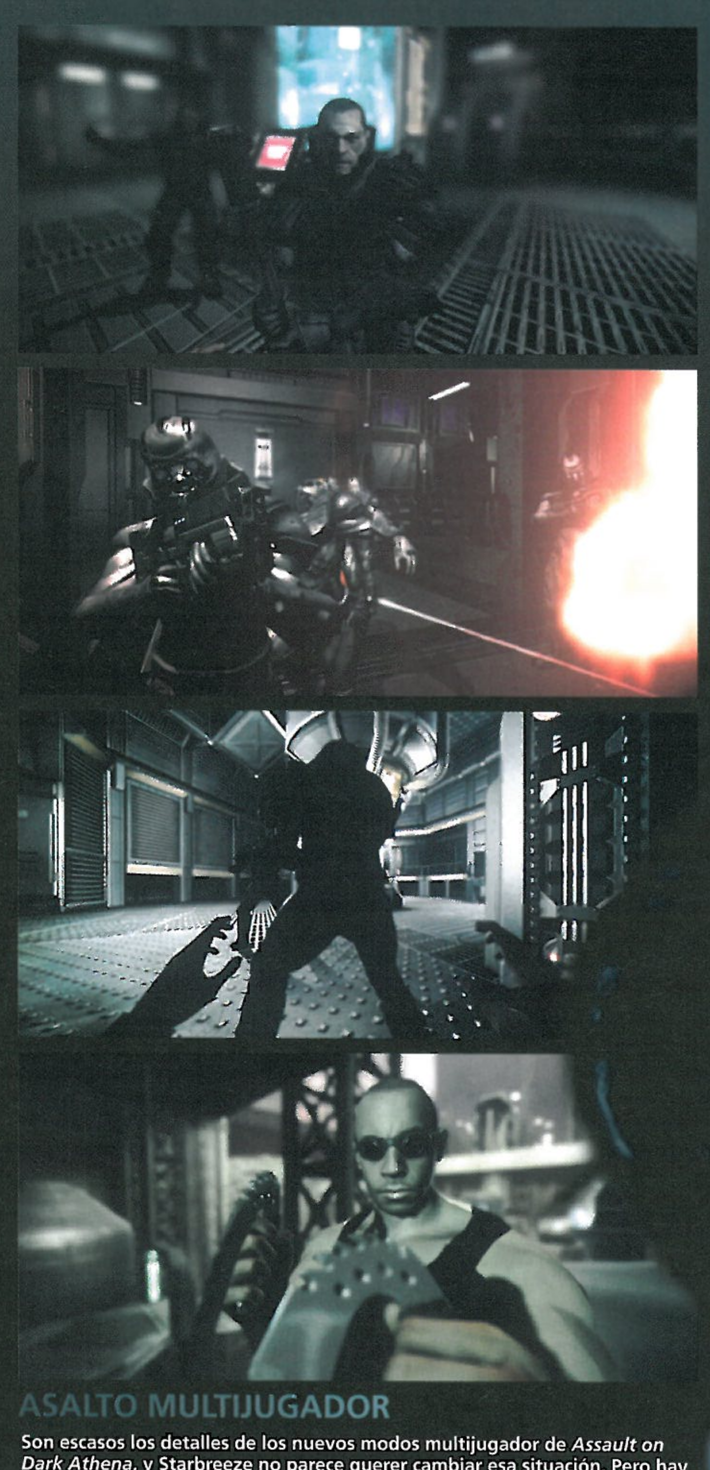
Una de las novedades jugables de *Dark Athena* nos incita a "hackear" la base de datos de la nave para hacernos con el control de los Drones que porta en su interior. Con ellos podremos provocar el caos, o bien resolver puzzles de formas poco ortodoxas. También podremos acercarnos al Drone, agarrar su brazo y utilizar su arma mientras arrastramos su cuerpo. No hay nada como un escudo humano para sobrevivir al exigente sistema de daño del título. Al igual que en el original, habrá diversas formas de acabar con los enemigos, y el juego sólo nos castigará en términos del mundo real. Es decir, no valdrá lo de ir directamente a por nuestro rival.

Se habla mucho de las actuaciones de Vin Diesel (todo el mundo parece tener una opinión), pero no cabe duda de que es brillante como Riddick. Puede que sea un personaje plano, pero, ¿qué otras dimensiones se precisan?

Nos surgió la duda de cómo sería trabajar con él, cuánto de verdad habría en los rumores, y por eso se lo preguntamos a Steven. Ian nos ha contado cómo fue la experiencia: "La cuestión es que empezó su carrera como escritor y director; hizo

TÍTULO: **THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA** PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUYE: **ATARI** ESTUDIO: **STARBREEZE** ORIGEN: **SUECIA** LANZ: **MARZO**







Ian Stevens, director de la productora Tiggon: "En el fondo, los desarrolladores somos un grupo de aficionados más. No somos grandes narradores, sino que trabajamos con alguien que forma parte de la industria y que lleva décadas trabajando y tiene un par de ideas. Trabajando con Vin hemos madurado y sin él muchas cosas no hubieran ocurrido nunca"

un par de cortos que luego vería Spielberg, y acabó teniendo un papel en *Salvar al Soldado Ryan*. No creo que mucha gente sepa cómo trabaja: no es un simple actor que viene para cobrar e irse. Puede que haya gente que sólo quiere eso, pero él nos ayuda a desarrollar el personaje, a contar la historia".

Steve...e *Thing*. Pero a la hora de trabajar en *Escape From Butcher Bay*, le cogió tanto cariño a Starbreeze que se mudó a Uppsala, hogar del estudio, y se quedó allí. Una pasión, insiste, que comparte con el propio Diesel. Tampoco debemos olvidar que la estrella de *The Fast and the Furious* es también el "dungeon master" más inesperado del mundo. Una vez, durante una entrevista, le preguntaron por su afición a *Dungeons & Dragons*, y su respuesta fue tan buena que hemos tenido que incluirla en estas páginas: "No. Nunca juego a D&D. Por algún motivo, [los periodistas] creían que me había pasado 20 años jugando. Pensaban que me había pasado años jugando con bárbaros, cazadores de brujas, jugando al Arcanum. Creían que había jugado en la década de los 70, cuando sólo había las reglas básicas. Pensaban que había seguido jugando a *D&D* cuando se convirtió en *Advanced Dungeons & Dragons*. Creían que había jugado a D&D durante la época en la que sólo eran tres libros: el manual del jugador, el manual de monstruos y la guía del Dungeon Master". Su contestación fue mucho más larga.

¿Y los videojuegos? Stevens cree que "entiende cómo funcionan. Si el juego no es divertido, sabe que no importa la historia que cuente. Muchos cineastas creen que el argumento lo es todo en nuestro mundillo, pero, francamente, no es así. Hablamos de un hombre que si se aburre se relaciona con los mejores jugadores de Tekken del mundo. He perdido la cuenta de cuántos per-

ASALTO MULTIJUGADOR

Son escasos los detalles de los nuevos modos multijugador de *Assault on Dark Athena*, y Starbreeze no parece querer cambiar esa situación. Pero hay algo más importante que los contadores del jugador y los modos de juego: ¿Es una buena idea incluir un modo online en *Riddick*? Stevens declara que "ya nos habían pedido que incluyésemos multijugador en el primer juego, pero queríamos centrarnos en la calidad y la consistencia. Así que no lo hicimos. Luego, nos arriesgamos con *The Darkness* y no fue precisamente un éxito, pero nos permitió aprender y conseguir hacerlo funcionar. Gracias a él, teníamos multijugador a la segunda semana de desarrollo, aun cuando el modo para un jugador no llegaría hasta la quinta semana, más o menos. Creo que la gente se llevará una grata sorpresa".

sonajes a nivel 80 tiene en *WOW*". Nos relata que las reuniones transcurrían así: llegaba a casa de Diesel a las cinco, se pasaba dos horas hablando de *World of WarCraft*, media hora sobre otro juego cualquiera, y el tiempo restante en lo que importaba. "Mucha gente de la industria del cine cree que los videojuegos son juguetes, porque los encargados de manejar las licencias son los mismos que se encargan de los juguetes, los cereales y demás. Vin tiene la mente algo más abierta en ese aspecto... afortunadamente".

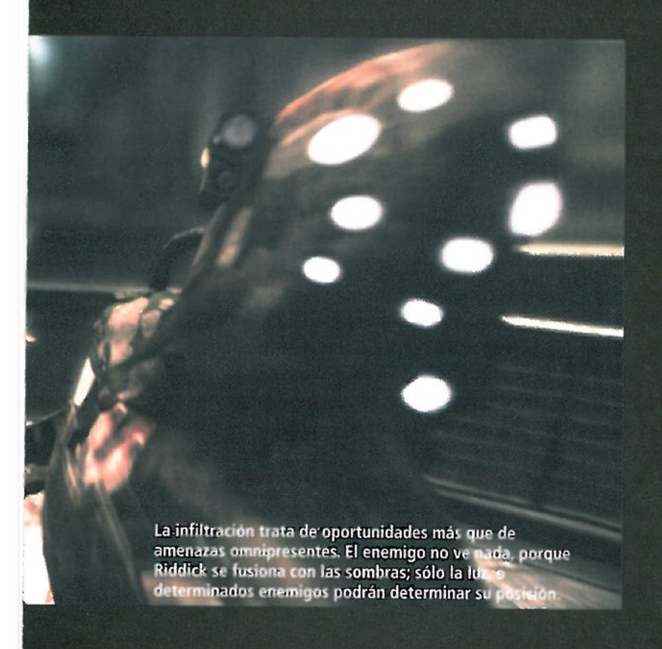
En cambio, si nos guiamos por *Dark Athena*, parece que no todo el mundo tiene la mente abierta para Riddick. Fue uno de los títulos que se cancelaron tras la fusión de Activision y Vivendi, y vivió bajo una nube de incertidumbre hasta que apareció una revitalizada Atari. Por lo visto, Starbreeze es el estudio con el que siempre quiso trabajar Phil Harrison; pero fue Jim Wilson quien salvó esta secuela. Stevens comenta que "conocía bien todos los entresijos de Activision. Y sabía, cuando se decidió llevar a cabo la fusión, que no íbamos a poder sacar este juego".



A primera vista, las armas parecen ser un poco más indulgentes, aunque las balas siguen doliendo. Meterse en un tiroteo es letal.

Vivendi estaba todo el rato: "no os vamos a pagar por esto. No tenéis permiso para hacer esto. Toca centrarse en arreglar los bugs: es hora de acabar no de añadir"

Volviendo a *Dark Athena*, tras haber cortado un par de yugulares con los nuevos juguetes de Riddick, dos filos curvos llamados Ulaks, nos topamos con una inesperada aliada en Lynn, una niña pequeña que siente la misma pasión por los conductos y las sombras. A fin de cuentas, son los únicos que la mantienen con vida. Básicamente, es similar a *Newt de Aliens*, y los piratas de Revan se refieren a ella como "la mocosa"; por supuesto, recibirá a Riddick con las mismas preguntas que todo el mundo parece hacerle. ¿Cuál es su nombre? ¿La ayudará? ¿Qué hará cuando vengan los monstruos? A cambio de sus respuestas, ella compartirá sus conocimientos sobre los puntos fuertes y débiles de la tripulación.



La infiltración trata de oportunidades más que de amenazas omnipresentes. El enemigo no ve nada, porque Riddick se fusiona con las sombras; sólo la luz o determinados enemigos podrán determinar su posición.

Estos "Ghost Drones" son una amenaza única para Riddick. De por sí, realizan las tareas menores de la nave, y se encargan de la vigilancia. No obstante, si activamos una alarma, se convierten en máquinas programadas para matar, coordinarse y sobrevivir. Es difícil determinar la importancia de esta característica. No en vano, muchos enemigos pasan de ser inofensivos a letales si llamamos su atención. ¿Llevará el estudio más allá esta idea? Stevens asegura que sí.

"Sería fácil decir: 'pintemos el arma de otro color y listo'. Pero eso no sorprende. La gente lo ve y dice: 'Menudo asco. Haz las cosas bien'. Así pues, se convierte en una transición, un nuevo modelo con nuevas animaciones y nuevo sonido, todo lo necesario para que no dé la sensación de que somos unos vagos".

Dark Athena nunca da la impresión de ser una expansión, ya que la nueva *Butcher Bay* no parece ser la misma que vimos hace cuatro años en Xbox. A nivel técnico, la evolución constante del motor de Starbreeze impulsa el título más allá de *The Darkness*, al mismo tiempo que se añaden muchas de las innovaciones de ese juego. Usa el mismo sistema de representación de actuaciones humanas, físicas y vocales. Promete que volveremos a ver esos largos videoclips en los televisores del juego, aunque aún no sabemos cómo. Se han vuelto a crear todos los modelos y texturas con mayor complejidad y resolución, y se han potenciado efectos de luces y sombras, el sonido y la IA.

Según Stevens: "no llegas a la sala de reuniones y pides diez características que quieres en tu motor sin saber qué es lo que vas a hacer en el juego. Más bien, una cosa lleva a la otra. Un programador, tras una larga noche, será capaz de crear algo genial, y buscaremos el modo de utilizarlo. Lo que era el motor *Enclave* acabó siendo en el de *Riddick*, luego en el de *The Darkness*, y ahora vuelve a ser el motor de *Riddick*". Gracias a esa naturaleza hereditaria, todo de lo que se beneficie *Dark Athena* también lo hará *Butcher Bay*.

¿Por qué ir tan lejos por una expansión? La pasión puesta en Riddick habló siempre por sí sola, pero es difícil justificarla. Cuenta Stevens: "Allí estaba yo, en Suecia, terminando Riddick, cuando me llaman de Vivendi y me dicen: 'estamos pensando en gastar otros cientos de miles puliendo el juego; '¿qué podemos hacer para mejorar el proyecto?' Me senté con los chicos y buscamos qué cosas podríamos añadir, un par de armas extras, un nuevo nivel completo... Entonces llaman otra vez de Vivendi y dicen: 'hemos cambiado de idea. No os vamos a dar ni un duro. Si fueseis buena gente, lo haríais gratis'. La decepción se instaló en una habitación llena de gente que había estado trabajando 60-70 horas a la semana. Pero luego decidimos que trabajaríamos 90 horas a la semana durante todo un mes, nos llevaríamos los ordenadores a casa y lo haríamos. Toda la primera parte del juego, la zona de la prisión que atraviesas para enfrentarte a Rust, no existía hasta cuatro semanas antes de entregar el juego completo... Independientemente de la recepción que tenga el título, lo que ha hecho Starbreeze es digno de mención. No sólo es una franquicia imposible de enmarcar en otro género, sino que vive entre cine y videojuegos, un terreno bastante esquivo".

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los + jugados de Edge

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts



No nos iremos del garage de Mumbo hasta que nuestro tanque esté acabado. Nada podrá resistir el BrickFister 9000.
360, MICROSOFT

Fallout 3



El pueblo no es nada del otro mundo, pero los detalles que salpican cada esquina del mundo de *Fallout 3* nos mantienen en vilo.
360, PC, PS3, BETHESDA SOFTWORKS

Tomb Raider Underworld



Nos encantan las granadas, y los saltos mortales de Lara. Si la tiras por un barranco oirás los gritos de Keeley Hawes.
360, PC, PS3, EIDOS

La misma diferencia

Por qué ser parecidos no es tan fácil como parece



El parecido visual de *Rolando* con *LocoRoco* se atenúa gracias a que se centra más en los puzles basados en la física y en dibujar caminos para que tus personajes puedan pasear a sus anchas. Pero, ¿les hace algún favor esta comparación?

Echale un vistazo al pantallazo de arriba. Si no es la primera vez que ves *Rolando*, trata de ignorar lo que ya sabes. Se parece a *LocoRoco*, ¿verdad? Y, ¿qué te hace eso asumir sobre *Rolando?* ¿Que es una copia rápida y barata del imaginativo juego de Sony? Probablemente. Cuando se presenta como raro ejemplo de juego para iPhone diseñado de manera original, acabas disculpándote por su estilo visual. "Sí, se parece a *LocoRoco* –dices rápidamente–, pero es realmente interesante."

Pero eso sólo se lo contarás a otros jugadores como tú. Muchos de los propietarios de un iPhone ni siquiera saben de la existencia de un nuevo juego para su cacharro, aparte de los que Apple Store tiene en su haber. Para aquellos que ya conocen *LocoRoco*, el estilo visual de *Rolando* dice mucho sobre su diseño primario, a saber, que es un plataformas con sentido del humor en el que tienes que llevar a tu personaje rodando a través de los niveles. A aquellos que no lo conocen, no creemos que vaya a importarles mucho.

Por otro lado, el público al que se espera vender *Rise of the Argonauts* está muy al tanto del aspecto que el juego intenta emular. Se podría añadir algo de RPG a la estupenda asimilación de la mitología griega de *God of War*, aunque se mantiene muy fiel a su inspiración inicial. Y no hace falta ser muy abispado para darse cuenta de que la comparación no le hace justicia.

A *Away Shuffle Dungeon* le pasa un poco lo mismo. La mezcla entre *Phantom Hourglass* y *Animal Crossing* de los personajes y el pueblo puede que carezcan de la finura de Nintendo, pero, lo que es más importante, esas semejanzas son engañosas. Si ves algo de *Zelda* en *Away Shuffle Dungeon*, también esperas su misma profundidad. Pero no tiene nada que ver con la serie, ya que es un innovador puzle con simples dejes de RPG. Las expectativas frustradas sólo pueden generar descontento en un jugador.

Puede que crear familiaridad ayude a un juego a vender, pero ha de hacerse de manera sensata. *Rolando*, con un diseño competente e ideas frescas, se salva de la quema, pero desearíamos que hubiese tenido la suficiente confianza para desarrollar también su propia imagen.

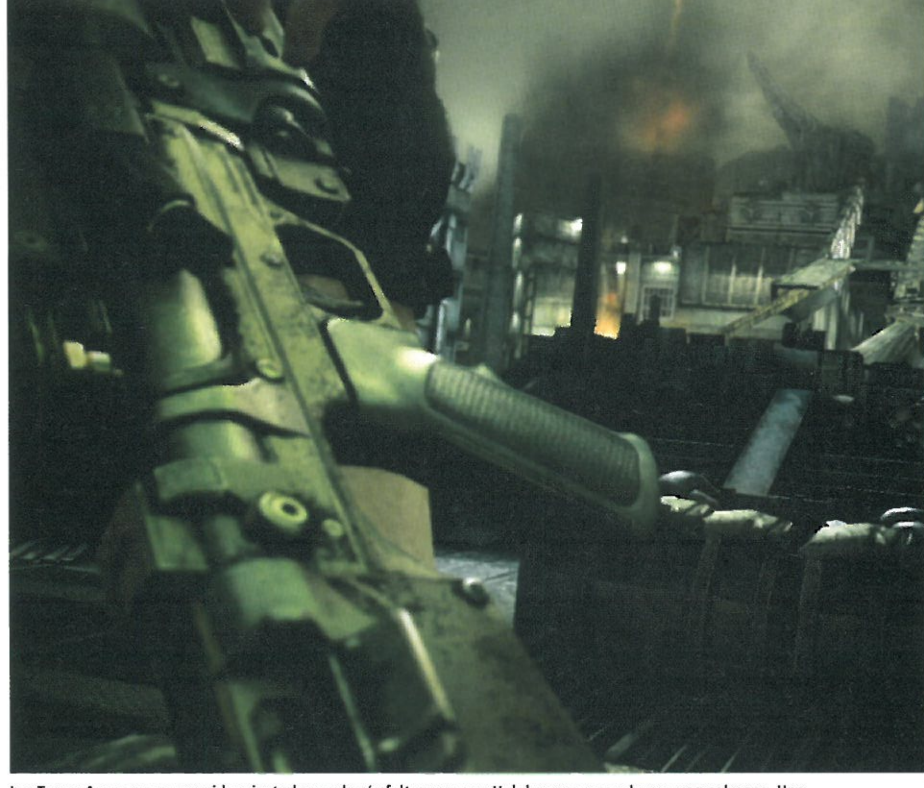


Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



KILLZONE 2

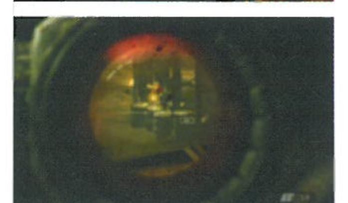
PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: 27 DE FEBRERO
DISTRIBUCIÓN: SCEE ESTUDIO: GUERRILLA GAMES
PRECIO: 69,95 €



Las Torres Arc son una gran idea, justo lo que hacía falta para que Helghan nos recordase a una colmena. Una pena que su fuerza argumental no esté acompañada por personajes igual de carismáticos.







Gracias al Sixaxis, tendremos un gran control sobre el rifle francotirador, aunque la idea de "mantener firme el rifle" no termina de explotarse. Otros usos: poner cargas explosivas y girar válvulas. Inútil, pero curioso.

Hay gente que proclama a los cuatro vientos que *Killzone* no le gusta a nadie, que sólo es un juego para fanboys movilizados por la promesa de Sony de que sería un auténtico festival tecnológico. De todo esto, muy poco es cierto.

El primer juego, que llegó al mercado en 2004, sirvió para crear un título de culto que tendría un inteligente spin-off para PSP, *Killzone Liberation*. Sin embargo, ahora nos llega la secuela, y serán esos aficionados de verdad los que más van a sufrir. Porque si *Dead Space* nos muestra lo que se puede conseguir afrontando lo familiar con una mentalidad de cambio, *Killzone 2* nos muestra lo que ocurre cuando no se hacen así las cosas.

Los primeros compases del juego son tal y como nos habían hecho imaginar: con efectos de luz y truenos. Unas unidades de transporte de la ISA se dirigen a Helghan, hogar de los Helghast; marines con máscaras de cuero se preparan para el asalto mientras atraviesan las nubes. Se gritan órdenes y se intercambian bromas, hasta que unos segundos después se oye un estruendo proveniente de las nubes inferiores, llenando el cielo de restos metálicos. Los supervivientes, entre los que se encuentra el Sargento Tomas "Sev" Sevchenko (nosotros) y su fiel escuadrón, tienen un recibimiento en la playa a base de disparos. Y eso es sólo el principio.

Helghan es una pocilga, bañada en partículas tóxicas. Los Helghast, invisibles tras sus armaduras de estilo anime japonés, son posibles gracias a la tecnología de captura de movimientos, la más avanzada que se haya visto en un videojuego. Con cada oleada, dan clases magistrales de cómo atacar en equipo, suprimir al rival, flanquearle, cegarle y abordarle, todo ello sin dar un momento de respiro. Nuestra única opción es pegarnos a la superficie más próxima (con L2), asomarnos (con el stick derecho) y utilizar el arma de francotirador (R2), hasta que nuestra cobertura ya no sea útil, ya sea por una nueva línea de visión, por una granada traviesa, o por un peligroso atleta que nos acecha con su espada.

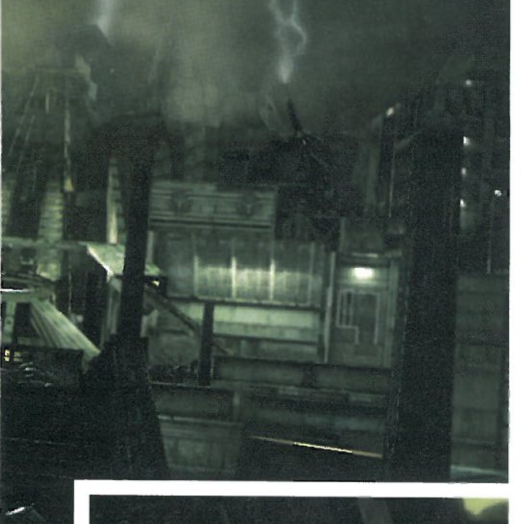
Este sistema de combate nos recuerda mucho al de *FEAR*, pero en realidad se asemeja más a otro título: *Black* de Criterion. Comparten esa sensación de pánico constante, ya que estamos temiendo todo el tiempo cometer un error fatal en cada nivel. Logra también grandes cosas a la hora de acumular cuerpos, dejando que sea la excelente IA la que haga el resto. Se trata casi de un shooter táctico, cuya acción rivaliza con *Stalker* o *COD4*.

Pero su argumento es horrible, sin las ambigüedades del primer juego, sin sentido del humor, sin ni tan siquiera un poco de



En la versión para prensa, el juego todavía no contaba con la pista de audio final en nuestro idioma. Pero es de suponer que no se escatimarán recursos para lograr un buen doblaje.







Killzone 2 presta mucha atención a los pequeños detalles, a niveles que nunca antes habíamos visto. Sin duda, jugaremos más de una vez, aunque sea para poner a prueba la IA y volver a disfrutar de los escenarios.







intriga. Es tan ligero que podríamos disfrutar de los niveles de forma aleatoria sin notar la diferencia. Da por sentado que lo sabemos todo y que conocemos a todos, ni siquiera nos cuenta su premisa: una invasión aliada a un enemigo que los propios aliados han creado. En vez de eso, imita el acto inicial de *Starship Troopers,* con toques de *Alien* y *Salvar al Soldado Ryan,* y lo trata como si fuese algo novedoso.

Ha desaparecido la dinámica de equipo, al igual que el truco del primer *Killzone* de contar con un operativo Helghast luchando a nuestro lado. Los diálogos son funcionales, los motivos evidentes. Y Rico Velasquez tiene demasiado tiempo en pantalla. Es un compañero horrible, tan malhablado que nos hace preguntarnos cuándo dejarán a un lado los videojuegos esta manía de explotar ese lenguaje tan soez. Valga decir que sus compañeros de equipo tampoco ofrecen un nivel muy superior, con un coraje que se superpone a su sentido común. Aún así, es mucho más difícil soportar su voz que la de los Helghast, quienes no son precisamente un coro de niños cantores. Un día, la tecnología va a ser capaz de ofrecernos una actuación digna de un Oscar. Pero no va a ser hoy.

Killzone 2 cae constantemente en los tópicos del género, siempre con una pregunta: "¿Y ahora qué, Sargento?". Las respuestas cubren toda la gama: súbase a esa torreta, marine; coja ese bazooka y elimine a ese tanque; pilote ese mech; y reunámonos con el Equipo Alfa y aseguremos esa zona. ¿Bots de vigilancia? Debe de ser una broma. Si no se es capaz de pensar por uno mismo tras gastar tantos millones de dólares, al menos que los clichés empleados sean interesantes. Pero eso no ocurre en este juego

De hecho, pocos juegos con un argumento intenso han resultado ser espectaculares en el multijugador. Libres de ataduras argumentales, los enfrentamientos online de *Killzone 2* disfrutan de un sistema de control que responde a la perfección (ahora con salto incorporado), entornos creados a mano, y una gran belleza técnica. El desarrollo independiente de los modos multijugador ha dado sus frutos, con un sistema de condecoraciones y medallas que añade un toque de RPG a una experiencia intensa basada en el juego por equipos. Es posible que la primera impresión sea que todo el mundo está muriendo, pero la perseverancia valdrá la pena.

Gracias sobre todo a su juego online, *Killzone 2* debería ser capaz de hacerse con una importante base de usuarios. En el modo para un jugador, se ponen de manifiesto el buen hacer y la imaginación, aunque el primero por su calidad técnica y la segunda porque apenas existe. Disputa una gran batalla, pero qué pena que no tenga nada que hacer en la guerra. **[7]**



Los enfrentamientos online de *Killzone 2* disfrutan de un buen sistema de control, entornos creados a mano y gran belleza técnica



Un clásico, la zona en la que usamos una torreta, no resulta tan satisfactoria cuando sólo dañamos a las naves más pequeñas. Afortunadamente, conoce sus limitaciones y no se exagera su uso.

El día más largo



Del multijugador de *Killzone 2* se ha dicho de todo, desde que es genérico hasta que es revolucionario. Aunque roba ideas de *Halo 3* (una web llena de ránkings y estadísticas), *COD4* (el sistema de mejoras), y *Team Fortress 2* (sus clases), logra grandes cosas en lo que respecta a la mecánica de combate y a sus objetivos. Los novatos se verán limitados a la hora de actuar, pero con perseverancia tendrán acceso a nuevas habilidades. Diseñado para durar, es muy superior al del reciente *Resistance 2.* Un juego cautivador, en todos y cada uno de sus ocho mapas, algunos tan altos como anchos.



HALO WARS

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: 27 FEBRERO DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
ESTUDIO: ENSEMBLE STUDIOS PRECIO: SIN CONFIRMAR



Muchas unidades de la UNSC tienen ataques normales y especiales. Se ejecutan pulsando el botón Y sobre un objetivo, en lugar del X. Los ataques especiales son poderosos y pueden suponer darte la victoria.

Ensemble Studios no es el primer desarrollador que intenta reinventar, desde el PC a la consola, el género de la estrategia en tiempo real (RTS). Pero, como la primera y vivaracha misión de *Halo Wars* deja claro, el resultado pocas veces se ha percibido tan diferente. Uno comienza adentrándose con un Warthog en lo profundo del territorio Covenant, rescatando escuadrones de marines a diestra y siniestra, oscilando de lado a lado mientras se esquivan granadas adhesivas con rapidez inusual y control preciso. Un botón permite seleccionar el vehículo, y otro le indica dónde ir y contra qué cargar, provocando timbaladas de Grunts disparados por los aires al arrollarlos.

El ritmo y la urgencia no sólo están enfrentados con una interfaz "apunta y pincha", sino también con el mismo género en que se está colando: uno que normalmente se basa en secas mecánicas económicas, más que en la microgestión del combate. Como tal, el intento de *Halo Wars* es evidente desde el comienzo: seguir el mismo ideario del primer juego de la franquicia y mirar a la tradición directamente a los ojos rugiendo: "Las consolas son otro mundo, aquí hacemos las cosas de otra manera".

Es una impresión que no termina de desaparecer durante las 15 misiones del núcleo del juego, una sensación de diseño afinado y centrado que tiende hacia la emoción de la lucha y el conflicto por encima de interminables construcciones de ejércitos. Por supuesto, Ensemble no le da del todo la espalda a la herencia de *Age of Empires,* una serie que ha ayudado indiscutiblemente a definir el RTS durante los últimos 12 años.

La base del jugador, en aquellas misiones en que se usa, es comedida, se despliega en una localización predeterminada, y ofrece hasta seis espacios en que colocar edificios de su elección. Esta limitación, más que constreñir, te fuerza a elegir dónde invertir los recursos sin dilaciones.

Las misiones, que siguen la plantilla de *Halo* en cuanto que están disponibles en cuatro niveles de dificultad –desde Fácil a Legendario–, son generalmente cortas para el género, y enfatizan de manera inusual los ataques con puntuación por encima de la táctica de largo recorrido de aplastar al enemigo. Así, se puntúa al jugador según los objetivos principales y opcionales que complete con éxito. Y ese marcador está sujeto a numerosos multiplicadores basados en la velocidad y eficacia (resultado del cociente entre enemigos eliminados y unidades perdidas) con que se completaron.

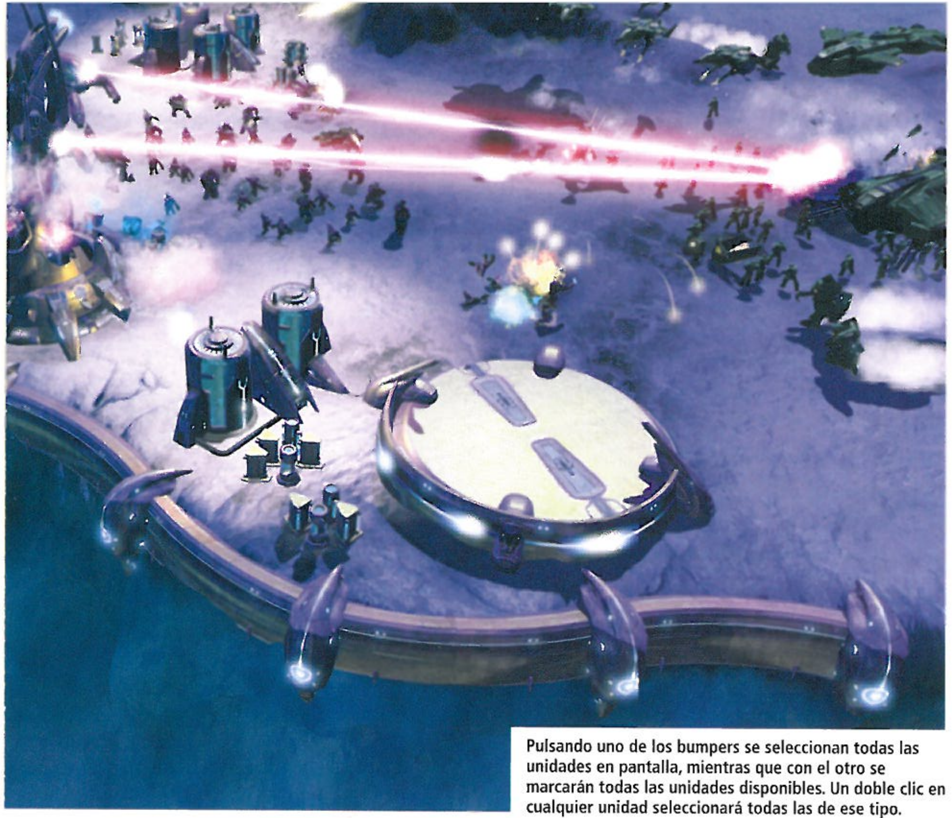
El jugador puede recibir entonces una de las cuatro medallas como premio a su actuación, con el evidente y atractivo reto de volver y tratar de mejorarla. Mientras



En una batalla memorable, deberás derribar la cabeza de un Scarab, separando tus escuadrones para distraer su atención.







Pulsando uno de los bumpers se seleccionan todas las unidades en pantalla, mientras que con el otro se marcarán todas las unidades disponibles. Un doble clic en cualquier unidad seleccionará todas las de ese tipo.



Mientras que la campaña principal solo ofrece al jugador la posibilidad de jugar como la UNSC, en el modo escaramuza se puede jugar como el Covenant.



que la puntuación generalmente prima la velocidad por encima de la diligencia, el enfoque es satisfactorio, incluso potenciando la frustración cuando un objetivo secundario se pierde al final de un nivel.

Estos cambios y ajustes se ven potenciados, por lo que sigue siendo una de las creaciones más apreciadas del videojuego. Ensemble sigue el ejemplo de Bungie paso por paso, desde el comienzo, con su melancólica y espartana banda sonora (compuesta por Stephen Rippy pero que bebe mucho de los temas de Marty O'Donnell), hasta el diálogo en las secuencias, pretencioso y a veces, incluso, hortera.

Ambientada 20 años antes de los eventos de *Halo: Combat Evolved,* la





Es sorprendente lo colorido que puede ser el mundo de *Halo* visto desde arriba, con ricos azules, verdes, amarillos y púrpuras animando un lienzo en miniatura.

Muchas localizaciones provocarán el deseo de meterse en la cabeza de algún marine y jugar como en un juego de acción en primera persona

historia sigue de cerca los acontecimientos de los juegos anteriores, con la UNSC luchando contra el Covenant hasta toparse con un segundo enemigo, los Flood. El sargento John Forge se cuela parcialmente en el papel protagonista, con toda la ampulosidad de macho alfa que cabría esperar (la frase: "¿Por qué no sueltas a la dama y discutimos esto… de hombre a monstruo", gruñida a un Elite, muestra la medida del hombre).

El núcleo del título puede ser jugado en modo cooperativo, tanto a través de Xbox Live como mediante interconexión, pero, como ocurre con todos los RTS, la longevidad del juego se encuentra en los modos de escaramuza, que enfrentan a dos, cuatro o seis jugadores, unos contra otros. Es ahí donde el juego se pliega a un esquema RTS más ortodoxo, siendo la eficacia, a la hora de crear un ejército, más una cuestión de quién puede pinchar más rápido que de quién tiene la mejor estrategia. El modo escaramuza demuestra que el juego ha sido construido para la campaña, una decisión que disgustará a unos y agradará a otros.

Desde la azulada, casi sacada de un San Francisco cualquiera, bruma de Los Muelles, hasta los verdes –muy de la Tierra Media– del Laberinto, el juego es variado y bonito, con localizaciones que sin duda provocarán en muchos jugadores el deseo de meterse en la cabeza de alguno de los marines y jugar como si de un juego de acción en primera persona se tratara. Bajo ese criterio, el juego conseguirá justo lo



La opción de despliegue rápido permite enviar unidades Covenant allá donde esté su líder. Por ello, los Covenant son buenos para atosigar al enemigo.

que Microsoft esperaba de él: mantener el interés y la familiaridad con su franquicia más preciada mientras decide qué hacer con ella a partir de aquí. Los éxitos desiguales de *Halo Wars* seguramente no se verán perjudicados por la noticia de que Ensemble Studios habrá cerrado sus puertas en el momento en que la mayoría de jugadores puedan disfrutarlos, pero el logro "Preparado para la secuela", conseguido al completar el cien por cien del juego, resulta algo doloroso. **[7]**

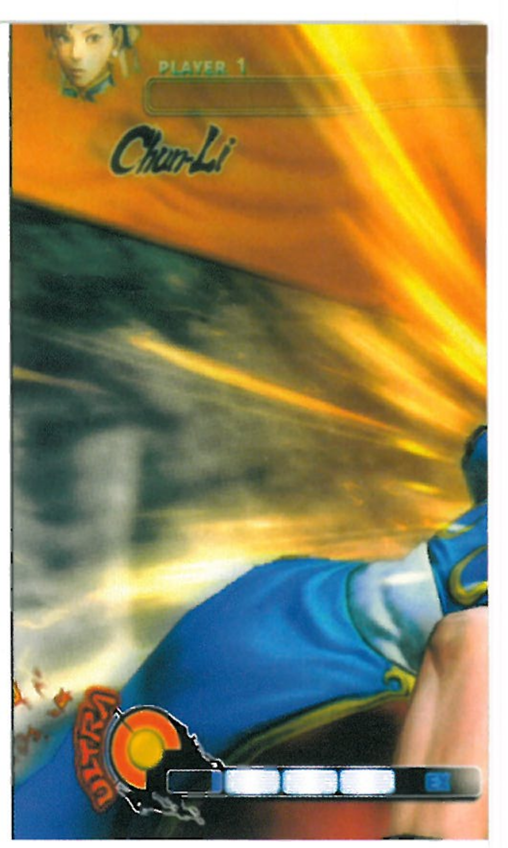
La caja negra



Como si reconociera que su mitología se ha convertido en impenetrable para cualquiera que no sea un fanático, *Halo Wars* incluye un calendario que muestra de forma útil la cronología de los eventos. En cada misión hay escondida una caja negra que llenará uno de los huecos de la cronología. Encontrar estos extras acaba convirtiéndose en una búsqueda compulsiva. Y como en los juegos de la serie, hay también 15 calaveras que desbloquear, con efectos que van desde transformar los rayos de los Scarab en un arco iris, a añadir multiplicadores tanto positivos como negativos a las puntuaciones de la campaña.









STREET FIGHTER IV

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: 20 DE FEBRERO DISTRIBUCIÓN: KOCH MEDIA
PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM PRECIO: 59,95€





Un buen día, Capcom anunció *Street Fighter IV*. La reacción internacional fue inesperada hasta para la propia compañía nipona, que presenció impotente cómo el servidor que alojaba el primer teaser del juego se saturaba en cuestión de horas. ¿Por qué tanta expectación, cuando no han sido pocas las entregas de la franquicia lanzadas al mercado, pero ninguna con semejante grado de éxito? Posiblemente, porque desde el primer día se prometió un regreso a las raíces, ofreciendo una fidelidad única a *Street Fighter II*. Eso suponía mucho decir, dado que se trata de un título que, casi veinte años y numerosas entregas después, sigue siendo el principal representante del género de la lucha bidimensional.

Tal es la calidad de *Street Fighter IV* que puede llegar a desbancar a la clásica segunda entrega en el corazón de los aficionados



Los escenarios también tendrán su parte de protagonismo.
Serán fondos vivos, en los que la gente paseará por la calle, las cosas se romperán o los borrachos se caerán a la arena del combate.

No obstante, Capcom no se ha dormido en los laureles y ha conseguido captar la esencia de la entrega clásica para insuflarle nueva vida en un ambiente tridimensional que, pese a todo, no abandona su desarrollo en el plano horizontal. El nuevo miembro de la familia nos sumerge en una burbuja temporal en la que no ha pasado el tiempo, un universo en el que todos los demás juegos de lucha han quedado completamente obsoletos. *Street Fighter IV* es dinamismo puro, el rasero por el que deberán medirse todas las incursiones del género en años venideros. Tal es la calidad del producto que nos llega ahora a nuestras consolas que puede llegar a desbancar a la clásica segunda entrega en el corazón de los aficionados.

En parte, esto no se consideraría una traición al juego con el que hemos crecido, dado que *IV* es, en primer lugar, una puesta al día de un título que era ya de por sí excelente y atemporal. No cabe duda que el éxito radicaba en un plantel de luchadores muy bien equilibrados, que cubrían todo tipo de estilos de lucha, actitudes y rivalidades; todos ellos regresan para esta nueva entrega: los 12 luchadores de *Street Fighter II*, 2 del posterior *Super SFII*, y 4 de los personajes más atractivos de *SF Alpha*. Sólo con eso, se habría cubierto con creces un plantel excelente; pero Capcom nos presenta a 4 nuevos miembros del universo *Street Fighter*, además de los dos grandes maestros y el nuevo jefe final.

Lo que ha logrado Capcom es algo difícil, una gesta jugable que no está al alcance de todas las desarrolladoras. Todos y cada uno de los personajes disponibles cuentan con un amplio abanico de movimientos, muchos de los cuales son tradicionales. Pero no faltan las novedades; en este aspecto destaca, especialmente, el movimiento de contra que dota de una ligera invencibilidad al luchador mientras lo realiza. Dejando un rastro de tinta mientras se realiza, esta nueva incursión al abanico



El carisma y los movimientos habituales de los personajes clásicos se mantienen inalterados. Es difícil discernir hasta qué punto se trata de un combate diferente del que vivimos hace casi dos décadas.





Algunos efectos visuales son tan sublimes que la propia pantalla se rinde ante ellos, doblegándose a la voluntad de los movimientos de los luchadores. Luz, efectos de calor y polvo se fusionan con una naturalidad pasmosa.



Los nuevos miembros de la familia *Street Fighter* no serán especialmente sencillos de controlar en una primera toma de contacto. Pero con tiempo y mucha práctica, pueden llegar a ser letales.

La tinta que caracteriza al juego estará bastante presente en muchas fases de los enfrentamientos. Principalmente, hará acto de aparición al usar los nuevos movimientos de contra, bastante intuitivos de utilizar.

de movimientos de los luchadores añade un nuevo toque estratégico a los combates que, además de añadir profundidad jugable, consigue que todos los combates sean imprevisibles, y que no existan los ataques imparables.

Por si fuera poco, los luchadores harán gala de una personalidad muy definida, que se irá poniendo de manifiesto a través de las soberbias escenas de animación. Los que se consideraban, históricamente, los peores miembros del plantel, se han visto potenciados, los de habilidades incomparables han visto mermados sus poderes, y los nuevos se adecuan perfectamente, convirtiéndose en parte de la familia en apenas un par de partidas. Ahora, todos los luchadores están más equilibrados, y la habilidad del jugador será más importante que nunca.

Si bien el juego es fluido en todos sus aspectos, sobre todo en lo que respecta a la jugabilidad, hay que reconocerle una ligera pega que los puristas del género destacarán especialmente. Los mandos de control tradicionales no permiten sacarle el máximo partido al título, dificultando bastante algunos movimientos especiales por no contar con la sensibilidad precisa. Para explotar *Street Fighter IV*, es altamente recomendable utilizar un arcade stick o el nuevo mando especial (mira nuestras páginas de Start), ya que nos abren un nuevo mundo de perfección jugable que se ve algo limitado en los mandos tradicionales.

El dinamismo de los combates es tal que se convierten en un ballet perfectamente coreografiado en el que dos luchadores se mueven por la pantalla llenándola de giros acrobáticos, técnicas especiales y efectos de luz perfectamente plasmados y remarcados. La palabra espectáculo se queda algo corta para lo que ofrece *Street Fighter IV* a nivel jugable, un título capaz de adaptarse tanto a las exigencias de los profesionales como a los primeros intentos de los novatos.

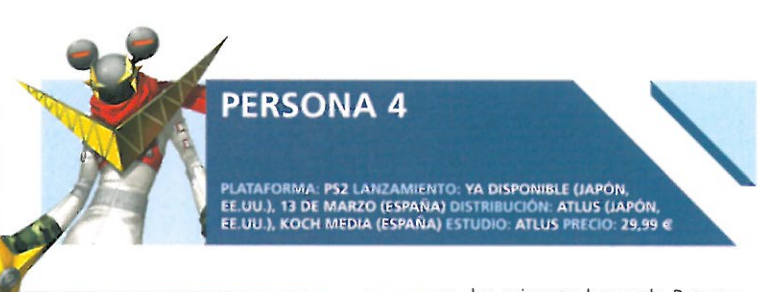
Llegar al final del juego con los 25 luchadores disponibles (que se irán desbloqueando, precisamente, terminando las diferentes historias) requiere bastante tiempo y dedicación. Pero será entonces cuando tocará explotar una de las facetas más atractivas que nos oferta *Street Fighter IV*: un modo online capaz de abducir a los usuarios durante horas ilimitadas, siempre buscando nuevos retos entre los mejores jugadores de todo el planeta.

Street Fighter IV lo tiene todo como juego de lucha. Suple con creces la relativa ausencia de un mayor número de modos de juego con su excelente sistema de control, que lo convierte en una experiencia única. Un nuevo punto de partida para la franquicia, que puede convertirse en el juego de referencia dentro del género, y tardará mucho en ser superado. **[9]**

La magia de la animación



Capcom no quiso ofrecer una excusa vaga para el nuevo torneo *Street Fighter.* Por eso han contado con el estudio nipón de animación Studio 4ºC para ilustrar las historias de todos los personajes en atractivos vídeos al inicio y al final de cada modo historia. La experiencia es un grado, y por eso se ha involucrado en la creación de estas escenas al director Koji Morimoto (el corto *Magnetic Rose* de Memories, y el de *Beyond* en Animatrix) y al animador Jiro Kanai (el trabajo de ordenador en Akira). Junto con la nueva OVA, *IV* no podía contar con mejor acompañante para su preciosismo visual.



PERSONA 4

PLATAFORMA: PS2 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN, EE.UU.), 13 DE MARZO (ESPAÑA) DISTRIBUCIÓN: ATLUS (JAPÓN, EE.UU.), KOCH MEDIA (ESPAÑA) ESTUDIO: ATLUS PRECIO: 29,99 €

Ingeniería social

Tu personaje tiene cinco atributos que puedes desarrollar de varias formas, desde contestar preguntas de un test, ir a clubes extraescolares, o incluso con un trabajo a tiempo parcial. En una idea tomada del RPG occidental, dominar estas habilidades desbloqueará maneras alternativas de completar las tareas. La fuerza y el nivel de la persona que puedes crear se determina por la profundidad y la complejidad de tus relaciones sociales en el juego.

Las dos primeras horas de *Persona 4* estás viendo un juego no jugándolo. Te limitas a contestar al diálogo sin interactuar de ninguna forma. Esta amplia intro es como un manual, que te permite adaptarte al pueblecito de Inaba mientras tu personaje, que al principio del juego acaba de llegar a la localidad procedente de Tokio, se aclimata al mismo tiempo que tú. Y juntos os convertís en buenos amigos en el instituto local. Observas cómo tu tío, con el que vives, se agobia en su trabajo de detective intentando resolver una serie de asesinatos. Visitas el nuevo hipermercado del barrio (propiedad del padre de uno de tus amigos) y escuchas la historia verídica de cómo su apertura ha perjudicado a las tiendecitas locales. *Persona 4* te pide que entiendas y aprecies su mundo antes de permitirte jugar con él.

Es una apuesta que vale la pena. La ciudad de Inaba respira la unión existente en una comunidad rural y como tal te lleva a formar parte de ella. El misterio del asesinato se da un aire a lo *Phoenix Wright,* un asunto horroroso con un toque luminoso, y la información de tercera mano, que te llega a través del relato de tu tío a la hora de cenar, hace que te mueras de ganas por descubrir más. Y después te da paso a la aventura que le sigue.

El viaje tiene lugar en dos escenarios: la ciudad y un mundo esotérico crepuscular al que se accede subiéndote a la televisión (tal cual) a una hora determinada. Ahí están las personas desaparecidas de Inaba, luchando a ciegas contra sus demonios internos. Debes salvar a esa gente, a menudo estudiantes, de las mazmorras y jefes que han salido del lado más oscuro de su personalidad y los han encerrado. Se agradece tratar cuestiones como la autoestima y la inseguridad en lugar de luchar con duendecillos para conseguir cristales. Y, aunque podría haber quedado cursi, el tiempo invertido en los personajes y a la habilidad de los guionistas te despierta el deseo real de luchar por su libertad psicológica, sientes compasión por su enfermedad, un sentimiento poco habitual en los videojuegos.

El elegante sistema de batalla ofrece profundidad, pero también brevedad, y nunca es un rollo hacer una mazmorra. La mecánica de coleccionar, por la que atrapas y convocas monstruos, tocayos de las "Personas", es convincente, y esa interesante capa social le añade, sin lugar a duda, más variedad y complejidad.

El resultado es uno de los juegos japoneses más interesantes del año, un logro para PlayStation 2 y un juego que trasciende el género para ofrecer una experiencia completa y total, nada desdeñable e implacable. **[9]**





Como las mazmorras son únicas para cada personaje (y muy diferentes), cada una tiene sólo unos pocos pisos, más manejable que la torre gigantesca y única de *Persona 3*.





Como en *Persona 3*, el juego está regido por el reloj. Permaneces en Inaba justo un año, y el calendario marca cada día, indicando cuánto te queda. También termina si muere una "persona perdida".



Con colores brillantes y un diseño inteligente, los menús, la interfaz y el HUD no molestan.



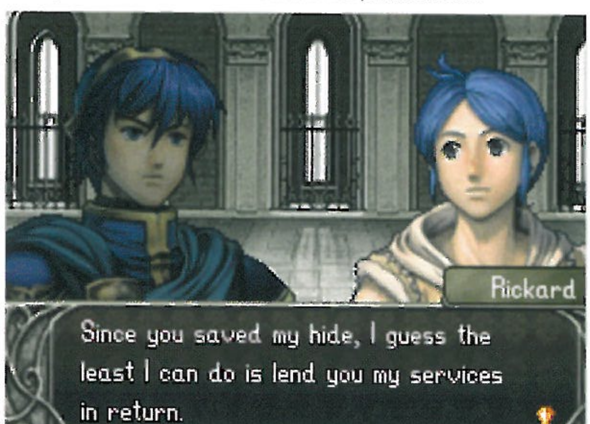




Volver a seleccionar la clase de las unidades tiene muchas ventajas. Marth puede reclutar soldados hablando con ellos en el campo de batalla, incluso si estos hubiesen asesinado a tu paladín favorito.







Procura tener a los ladrones a raya: si llegan a los campamentos o a los tesoros antes que tú, los expoliarán y se perderán ítems valiosos y poco comunes.



FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: INTELLIGENT SYSTEMS PRECIO: 36,95€

Mientras Intelligent Systems resucita el *Fire Emblem* original de Famicom, los botones de la DS vibrarán como anticipación a la batalla que se avecina. Algo que define bastante bien a *Fire Emblem* es que se ha proclamado como enemigo del botón power, debido a las largas e intensas partidas que contiene. Es posible que una inyección de ideas frescas extraídas de los *Emblems* más recientes revitalice este clásico, pero, pensándolo bien, se está volviendo 17 años atrás en el tiempo, ya que es evidente que Intelligent Systems ha vuelto a una época más simple y amistosa. Si entramos en novedades, lo primero que nos llama la atención es que se ha añadido una relación "piedra, papel, tijera" entre las espadas, hachas y lanzas, obviamente buscando modernizarla con nuevas ideas que evitan caer en la peor de las simplezas. Pero desaparecen, por contra, las conversaciones (las unidades se fortalecen estrechando lazos de amistad unas con otras) y el equivalente mágico del triángulo antes mencionado para las armas.

Unas cuantas pistas parecen querer decirnos que Intelligent Systems ha cambiado su política para concentrarse en hacer sus títulos más accesibles al nuevo público: se ha añadido un tutorial, puntos de guardado en mitad de las batallas –que suavizan esa eterna disputa con el botón power– y una selección de unidades nuevas que se unirán automáticamente a tu equipo. En los modos de dificultad más duros, las batallas se mantienen muy parecidas, excepto porque su tiempo de duración se ve incrementado. La opción más extraña es la que permite cambiar la clase de las unidades entre batallas. Con tantas posibilidades pensadas para acomodar al principiante, una opción que abre casi un número infinito de estrategias resulta una idea ciertamente poco intuitiva. La mayoría del peso estratégico consiste en hacer funcionar a un grupo de supervivientes ofreciendo unidades del tipo "coge y mezcla". Se pierde pureza y también niega parte de los lazos emocionales con las tropas: por mucho que nos guste el bueno y amable de Ossa, como arquero, no es indispensable.

En el reino online encontramos una tienda llena de ítems exclusivos y la posibilidad de tomar prestadas unidades de nuestros amigos, lo cual está muy bien, pero, por desgracia, falla en lo más importante: las batallas. Sobre todo después de que *Advance Wars* se convirtiese en referente del género. Eliges entre cinco de las unidades disponibles en el modo campaña, te peleas con un grupo rival, pero aún así te sigue pareciendo algo pequeño, sobre todo después de haber estado controlando a 16 unidades en las últimas misiones. El concepto de las batallas en solitario tiene sentido en el contexto de *Fire Emblem.* En el modo campaña, la protección de las tropas es tan importante como ganar una batalla individual, hecho que pierde relevancia en las partidas online y que empeora su profundidad. *Shadow Dragon* será visto por los fans como un intento de acercar nuevos reclutas al club. Irónicamente, mientras *Shadow Dragon* se lo pone fácil al principiante, también revela qué es lo genial de la saga *Fire Emblen* y por qué este no es uno de sus mejores ejemplos. **[7]**

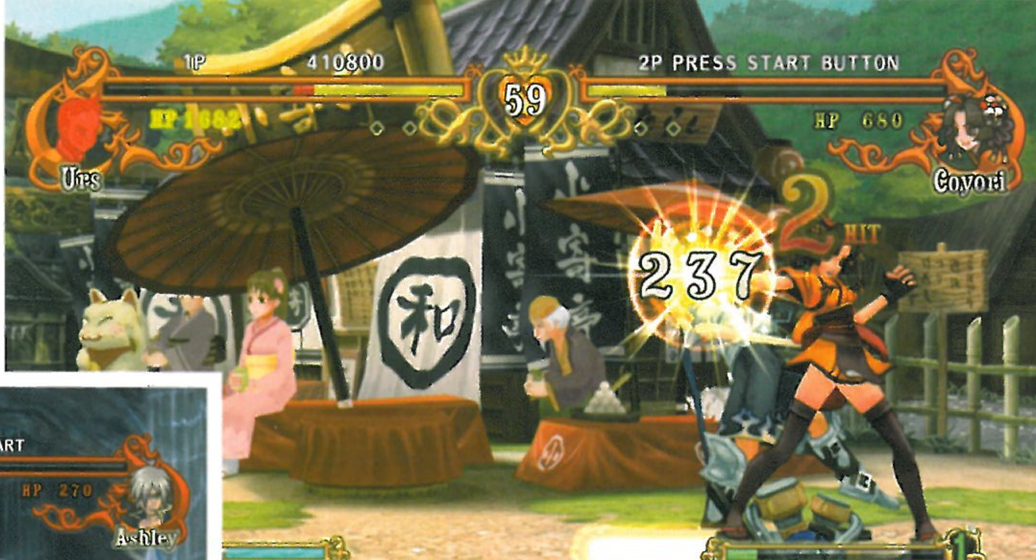


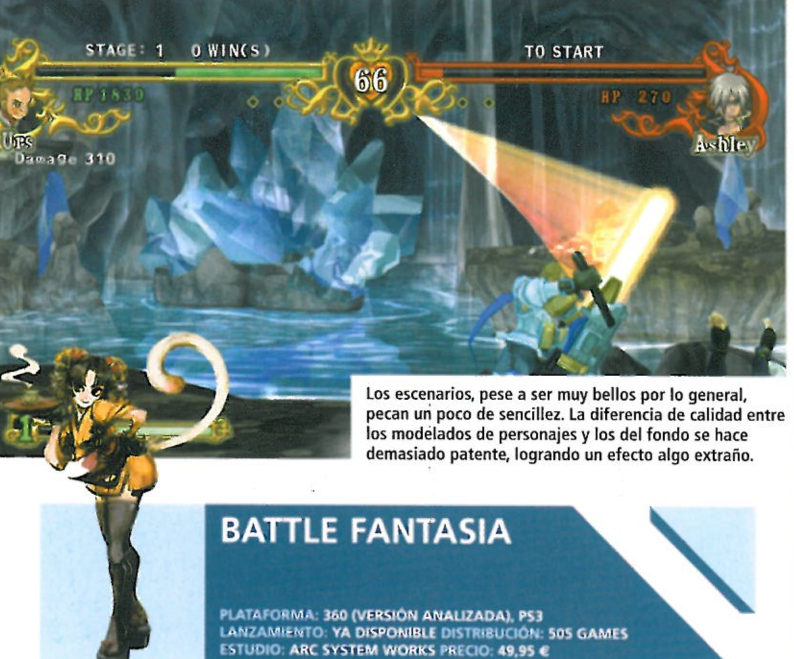
Visitar pueblos asediados será ampliamente recompensado con oro, ideal para gastárselo en nuevas espadas o reparar nuestra armadura.

Visuales estratégicas



Mientras que las rechonchas unidades de campo carecen de la imagen del personaje (no fue hasta después de varias batallas cuando nos dimos cuenta de que nuestra monja real era en realidad un mono viejo y arrugado), el combate resulta ciertamente bonito, ya que está realizado imitando las tres dimensiones y decorado con efecto *Cell Shading.* Es cierto que verás la misma espada hacer las mismas florituras una y otra vez, pero, al menos, la cosa mejora con los magos: se mostrará una excelente animación en la que los veremos pasar las páginas de su viejos y polvorientos libros antes de liberar toda clase de molestias arcanas.



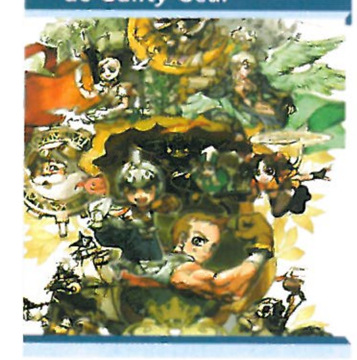


Los escenarios, pese a ser muy bellos por lo general, pecan un poco de sencillez. La diferencia de calidad entre los modelados de personajes y los del fondo se hace demasiado patente, logrando un efecto algo extraño.

BATTLE FANTASIA

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: 505 GAMES
ESTUDIO: ARC SYSTEM WORKS PRECIO: 49,95 €

Vida más allá de *Guilty Gear*



Puede que ARC System Works sea una de las empresas menos conocidas fuera del mercado nipón, pero es una de las más antiguas; data de 1988. Especializados en el género de la lucha, destacan por la franquicia *Guilty Gear*, de la cual han lanzado 11 entregas. También trabajarían con licencias importantes, como las de *Dragon Ball Z: Supersonic Warriors* y *Hokuto no Ken*, además de diversos shooters, como *Castle Shikigami III* y *Hoshigami Remix*. *Battle Fantasia* no es de sus títulos más brillantes, pero le han dotado de todo su buen saber hacer.

Como si de un sueño se tratase, *Battle Fantasia* nos traslada a un mundo en el que la imaginación se convierte en la principal protagonista; un universo en el que todo tiene aspecto de cuento, donde nos podemos rodear de entornos y personajes que desafían toda lógica del mundo real.

Tal vez se trate de un juego limitado en muchos aspectos, pero tiene a su favor una baza que no solemos encontrarnos en muchos títulos: encanto. Durante la totalidad del juego estaremos envueltos en un aura de color y magia en la que todo es posible, algo en lo que colabora un plantel de personajes que parecen salidos de los cuentos tradicionales que hemos conocido desde nuestra más tierna infancia.

Desde luego, adentrarse en su modo Historia es como perderse en el País de las Maravillas, donde, además de combatir, se nos narran historias entrañables, llenas de color y vida, que consiguen dotar nuestras partidas de una sensación de estar ante un libro infantil, con sus ilustraciones acompañando las palabras de un cuento que es capaz de dejarnos su moraleja, y en el que los protagonistas aprenden importantes lecciones.

No obstante, ese encanto único y ese universo entrañable no consiguen mantener el nivel cuando nos ponemos a los mandos de nuestra consola. Pese a la sencillez de control que nos ofrece, las sensaciones transmitidas no terminan de convencer, y se queda demasiado lejos de los grandes del género. Por lo general, esto se debe a las importantes limitaciones que presenta a todos los niveles: 12 personajes se antojan escasos, y cada uno de ellos cuenta con cortas listas de movimientos. De este modo, los combates se ven reducidos a intercambios constantes de los mismos golpes, una y otra vez, y la falta de profundidad en la plantilla provoca que sea muy fácil responder a cada golpe, que se limitará a una mera cuestión de práctica, sin dar pie a alternativas.

Pese a que se prometía que el juego ofrecería detalles de RPG, lo cierto es que no es exactamente así. Simplemente veremos en pantalla el daño producido por cada ataque, pero sin que difiera en nada con respecto a otros juegos de lucha. Los modelados tridimensionales de los personajes tampoco van más allá de la belleza estética, dado que el juego se limita a un plano horizontal. Esto no tiene por qué ser algo negativo, y, de hecho, el resultado visual es satisfactorio, pero da la sensación de que no se ha explotado tanto el motor gráfico como se podría haber hecho, ya que su estilo tan atractivo no logra tener correspondencia dentro de lo que son los combates en pleno movimiento.



Muchos movimientos se realizan con las clásicas combinaciones de botones y de la cruceta, por lo que cualquiera que conozca el género no tendrá problemas en saber controlar a estos personajes.

No se le puede negar a *Battle Fantasia* el trabajo realizado en todos los aspectos para lograr satisfacer todo aquello que un experto del género busca, cubriendo todo el abanico de estereotipos de luchadores, ofreciendo varios modos de juego, incluso una atractiva opción para enfrentarse a otros usuarios a través de Internet. Pero tampoco pega ese salto cualitativo que le permitiría destacar dentro de un mercado tan competitivo como el actual. Encantador en su concepción, pero limitado en su realización. **[6]**





La espada giratoria de Aquiles mueve los bloqueos, y le convierte en experto en bastones de *majorette*. Otra compañera, la arquera Atalanta, resulta tan adorable como letal.



Aunque Hércules es una gran ayuda gracias a sus mortales abrazos, este sigue dejando la mayor parte de las peleas en manos del propio Jasón.



RISE OF THE ARGONAUTS

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA
DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS **ESTUDIO:** LIQUID ENTERTAINMENT
PRECIO: 69,95 €

A *Rise of the Argonauts* le traiciona el orgullo. No sólo imita abiertamente los baños de sangre de *God of War*, sino que intenta unir el frenesí resultante con la narración tranquila y mesurada típica de BioWare. Es complicado escoger el fallo más flagrante de un producto final repleto de fallos, tosco y lento, que no hay duda de que decepcionará a jugones y fanáticos de la mitología.

Sus primeras dos horas se hacen eternas, ya que las luchas escasean y son los larguísimos diálogos los que plantean el argumento. Como *Mass Effect*, el juego presenta a sus personajes con unos primeros planos muy cinematográficos, pero, a diferencia de aquél, escatima en animaciones: en particular, Jasón casi no se mueve, y permanece tan encorvado y agarrotado como los osos de felpa de la entrada de las tiendas Natura.

El título, de hecho, arranca cuando el héroe y su tripulación salen al mar. Los Argonautas viajan de isla a isla, visitando extrañas culturas y luchando contra antiquísimos malvados. La mayoría de las misiones se resuelven hablando y andando mucho, pero tienen cierto atractivo, aunque sólo sea porque los problemas de los isleños son mucho más interesantes que los de Jasón. De la misma manera, los compañeros que este va recogiendo resultan añadidos interesantes. Muchos se basan en clichés –Hércules es un zoquete y Aquiles, tu talón de ídem, y el inteligente Pan llena todo los huecos del argumento– pero, aunque no se cortan en dejarle el trabajo duro a Jasón, aportan algo de camaradería y frases ingeniosas.

Al menos son más entretenidos que el diseño de niveles. Aunque los entornos son variados, con ciudades griegas, junglas espesas e inframundos malrollistas, los mapeados son caóticos y huecos, con barreras arbitrarias que no dejan de bloquearte el paso. Lo más triste, sin embargo, es que el juego alcanza su punto más bajo durante las batallas. ¿Quién necesita combos interesantes o mejoras para las armas, si puedes poner todo el peso de los enfrentamientos en el machaque de botones? Las animaciones resultan lentas y repetitivas, los golpes nunca alcanzan un ritmo concreto ni permiten cadenas de combos, y hay unos cuantos tipos de enemigos que se repiten durante toda la aventura. Y si todo ello no marcaba ya la evidente mediocridad de este juego, sus numerosos problemas de interfaz acaban de dejar la experiencia de cualquier usuario por los suelos. **[3]**



Olvídate de arrancarles las alas a las arpías: todos tus enemigos luchan cuerpo a cuerpo. Otros enemigos habituales son estos sátiros con pinta de cabra.

La virtud de lo virtual



Los personajes de *Argonauts* invierten mucho tiempo en discutir la naturaleza de la virtud. Pero la filosofía que hay tras el juego no se inspira tanto en Platón como en los libros de autoayuda. Jasón escucha muchas perogrulladas durante sus viajes, como: "No podrás enfrentarte a la ignorancia hasta que te enfrentes a la verdad", o "La práctica es una lanza cuyo extremo es la victoria". Sin embargo, *Argonauts* resulta más convincente cuando reivindica la utilidad de la violencia, en lugar de la virtud más noble.



MUSHROOM MEN: THE SPORE WARS

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: 2009
DISTRIBUCIÓN: KOCH MEDIA ESPAÑA ESTUDIO: RED FLY STUDIO
PRECIO: POR DETERMINAR

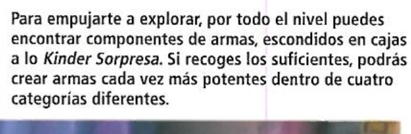
El ritmo del hongo



***Mushroom Men* completa su atractivo estilo visual con una banda sonora muy "personal", que incluye todo su mundo, incluso tu progresión a través de él, en la misma composición. Parece ser que ha sido creada conjuntamente con *Les Claypool*, del grupo *Primus*, a partir de ritmos formados por ruidos ambientales. El goteo de un desagüe se une al sonido a los crujidos de los insectos para crear una siniestra música de jazz que se mueve entre los films de casas encantadas y el cine negro más *exploitation*.**

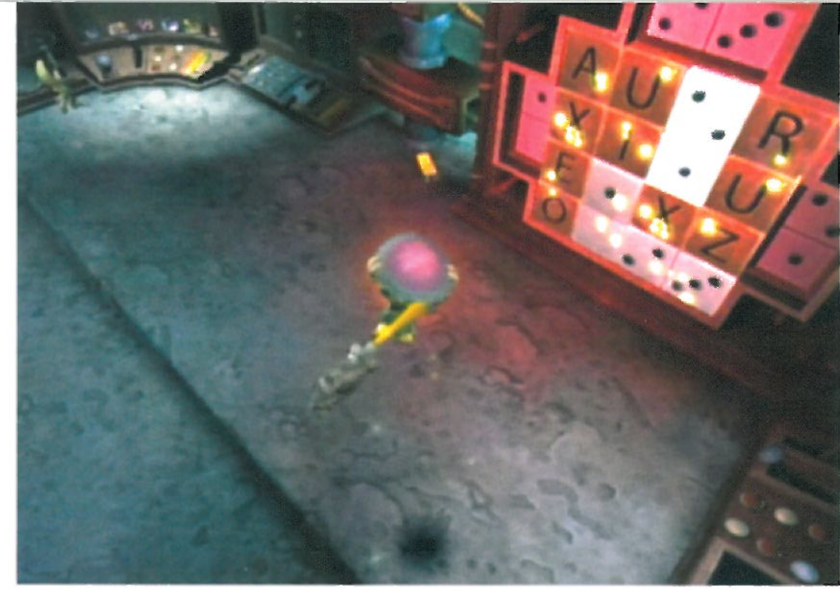
Los chicos de Red Fly Studio han visto muchas películas de serie B. *Mushroom Men* tiene una paleta de colores tan subida de tono como la de un film de Dario Argento; una chirriante banda sonora con toques de sintetizador, tipo ciencia-ficción con alienígenas; y más de un guiño al horror físico de Cronenberg. Pero parece que en Red Fly también han estado viendo la sección de jardinería de *Bricomanía*, porque aquí la sustancia viscosa extraterrestre no da vida a los ocupantes de la morgue, sino a unos bichejos salidos del abono. Claro que su presentación es una delicia. *Mushroom Men* resulta extraño, adorable y macabro en su justa medida, con un diseño artístico capaz de evitar los habituales "clichés" heredados del cine de Tim Burton.

A nivel técnico, el aspecto del juego es también un cierto triunfo para la Wii, ya que sus entornos tienen un tamaño y un detalle que no suele verse en consolas. En la piel de Pax, una seta de la tribu de los Boletes, debes cruzar cobertizos y trasteros convertidos en lugares enormes y peligrosos por culpa de tu diminuto tamaño, todo para encontrar las piezas del meteorito que te ha proporcionado los extraños poderes que ahora posees.



Para empujarte a explorar, por todo el nivel puedes encontrar componentes de armas, escondidos en cajas a lo *Kinder Sorpresa*. Si recoges los suficientes, podrás crear armas cada vez más potentes dentro de cuatro categorías diferentes.







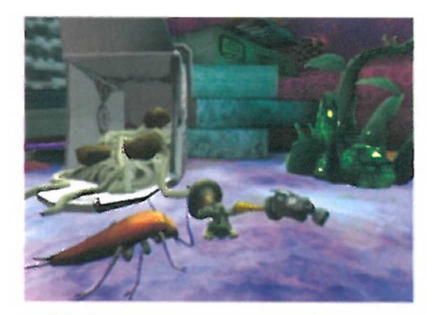
***Mushroom Men* no utiliza interfaz, sino que te muestra la vida de Pax mediante el grosor del bonete que todavía le queda para proteger su frágil cerebro. Pero no siempre es visible en combate por culpa de su dichosa cámara.**

Esta tarea se basa en exploración y puzles menores, en unos niveles que intentan apartarse de la linealidad, abriéndose a una cierta libertad plataformera repleta de objetivos. Por desgracia, no eres el único que busca rocas del espacio, ya que hay tribus de setas más guerreras, como los Amanitas o los Leopiota, cuyos siniestros planes llevan a que el juego intercale continuamente combates basados en la agitación del Wiimando.

Unas peleas que resultan una interrupción, una sensación que se repite demasiado durante el juego. Además, no suponen un reto, ya que Pax puede bloquear la mayoría de ataques, y si llegas a morir te regeneras poco después. El mayor obstáculo es la cámara, que suele moverse para mostrarte un trozo de pared, o quizá la pierna de un enemigo. Un problema especialmente acuciante en áreas cerradas, si bien, aunque puedes controlarla mediante la cruceta, tienes que arrastrarla durante todo el título. En un juego de plataformas, con entornos amplios y semejante énfasis en la exploración, todo ello implica que, después de cada salto, te ves obligado a reajustar el punto de vista, obligándote a mover el pulgar constantemente dentro de la corta distancia que hay entre la cruceta y el botón A.

En sus mejores momentos, *Mushroom Men* evita marcarte una ruta concreta a través del entorno, permitiéndote en cambio trepar, colgarte y deslizarte hasta tu objetivo como prefieras. Sin embargo, la mayor parte del tiempo se conforma con la linealidad, lo que en sí no está mal, pero tiene que soportar también la falta de fluidez y la ocasional extrañeza geométrica de su concepto del plataformeo. Y es que los niveles, de tan bellos que resultan, a veces no logran equilibrar la apariencia con el rendimiento jugable.

La acción de *Mushroom Men* no consigue remontar sus primeros apuntes, y las dificultades que debes afrontar no suelen ser problemas planteados con inteligencia, sino más bien fallos de la cámara o la indescifrable estructura del nivel. Pero aunque no consigue acercarse lo más mínimo al concepto magistral y lúcido de las plataformas de Mario, ni a su ingenuidad persistente, este juego te lleva de la mano de sus numerosas molestias gracias a la brillantez con la que está visualizado su micromundo. Lástima que la cámara sea un desastre tan absoluto. **[6]**





Para conseguir una clasificación por edades más baja, *Mushroom Men* se frena a la hora de mostrar algunas de sus muertes más espantosas, como cuando golpeas a un conejo con un ventilador.





Aunque es fácil golpear a los objetos tan colocaditos al chocar, se puede solucionar el daño con los marcadores. El framerate es ejemplar, pero suele bajar cuando chocas, petardeando mientras te revuelcas por el suelo, lo que acentúa los momentos menos eficientes del sistema de animación.



SKATE 2

PLATAFORMA: 360, PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: EA ESTUDIO: EA BLACK BOX PRECIO: 69,95 €

Skate fue una reacción a distintos capítulos, una bocanada de aire fresco en la cara de los truquillos que habían enviado a un tambaleante *Tony Hawk* a ser un pesado cuarentón. Lo que coloca desde el principio a *Skate 2* en una posición incómoda. La respuesta del juego es, inevitablemente, la de cualquier continuación: sobre las limpias líneas del original, Black Box ofrece ahora novedades, mejoras y reequilibrado. En lugar de darte algo nuevo, te dan más, aunque el primer juego entendió que más grande no tiene necesariamente que ser mejor.

Junto a una ampliación del repertorio de piruetas original, que es de agradecer, esta continuación te permite bajarte de la tabla y moverte por New San Vanelona a pie. Como argumento para vender, la idea de poder caminar por un juego sin tener que patinar no es precisamente el anzuelo más tentador, y sorprende lo torpe de su implementación; los personajes parecen acorazados y oscilan entre estar de pie incómodos y las animaciones de correr. En ambos casos parece que se ha hecho la captura de movimientos de un entusiasta neandertal. Pero andar tiene su utilidad. Es mucho más fácil navegar por las áreas de geometría difícil para llegar al siguiente objetivo y, más importante, con los dos pies en el suelo puedes coger objetos como bancos y contenedores para moverlos y crear la línea perfecta.

La capacidad de construir añade un elemento de puzle sencillo a muchos de los objetivos del juego, pero cobra el máximo sentido en los modos online, donde los más obsesos pueden pasarse horas moviéndose por el mobiliario virtual antes de compartir los resultados. La admirable moderación del juego te impide encadenar nada que sea particularmente descabellado; a cambio te ofrece el placer enrarecido de afinarlo hasta que esté correcto, optimizando la distancia de una mesa de picnic a un contenedor y preparar un salto tan lejos como sea sensato.

Sin embargo, el nuevo modo Hall of Meat sugiere que puede haber comenzado el descenso de la franquicia hacia el ridículo. Aunque hay algo divertido en el hecho de sondear el inmenso escenario para ver los mejores sitios desde los que lanzar a tu patinador, antes de ver como se golpea dolorosamente contra el suelo. La experiencia nunca encaja bien con el estilo tranquilo del resto del juego, por todas esas muecas, y al minijuego le falta la lógica explosiva y la precisión arcade de un buen choque en un cruce de *Burnout.*

New San Vanelona sigue siendo una ciudad dinámica, y la facilidad con que el control ha evolucionado hace que se mantenga como un clásico modesto, pero *Skate 2* es como una disolución. Pese al placer que supone volver a este escenario de pruebas tan bien construido, la continuación de Black Box no logra justificar su propia existencia. La ejecución sigue siendo nítida, pero el juego en sí parece un poco sin sentido. **[7]**





Skate 2 **comienza con una estilosa parodia de la secuencia inicial de *The Blues Brothers,* pero pronto cambia a *Footloose,* con la historia de una San Vanelona en la que el patinaje se ve reducido por la siniestra MongoCorp.**

Hola, chica dura





A diferencia del primer juego, *Skate 2* te permite elegir entre un personaje masculino o uno femenino, a menudo con resultados muy extraños. Los demás personajes no siempre se dan cuenta de que eres de otro sexo y cambian el género al dirigirse a ti. Es muy posible que les confunda el modelo de personaje andrógino y desgarbado y la animación cromañón. De cualquier forma, se trata de una cuestión meramente superficial sin impacto alguno real en el guión.



La luz es otoñal, pero este juego es más funcional que vistoso. Los escenarios están dibujados con líneas con encanto, pero la pobreza de la vegetación lo estropea.



DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: FEBRERO PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: INTERNO PRECIO: 39,99 €



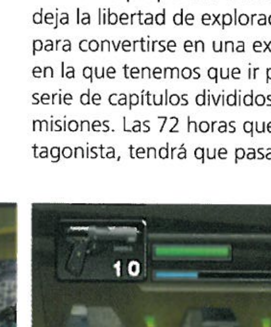
Gran publicidad

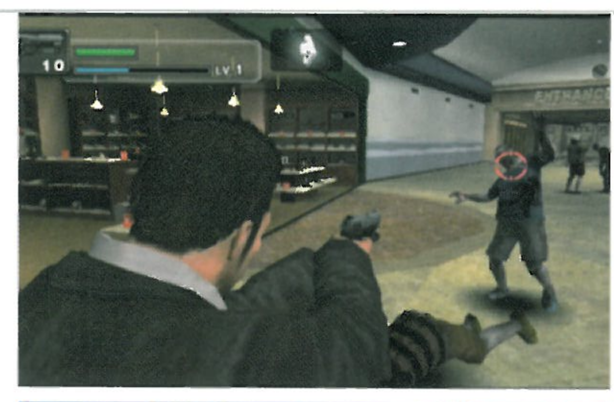


Para la promoción de *Dead Rising: Chop Till you Drop* se ha empleado una estrategia sin precedentes: un video musical en el que vemos un concierto al que asisten zombis que se ponen a bailar en plan *Thriller.* El propio Frank, que se lo pasa en grande, hace gamberradas, como robarle el micrófono al cantante y demás personajes del juego. La música la pone –junto a sus propios modelos zombificados– el grupo de punk japonés GaGaGa, con una peculiar manera de pronunciar "Dead Rising". Merece la pena echarle un vistazo, podéis hacerlo en la página de Capcom.

Parece que los zombis nunca pasan de moda, y menos aún en el mundo de los videojuegos, donde vienen generando interesantes ideas bajo el pretexto de la infección vírica. *Dead Rising* es un buen ejemplo de estos originales conceptos, al igual que otros títulos, como *Left 4 Dead,* con su frenética acción multijugador, la extensa saga *Resident Evil* o *Dead Island,* que todavía se encuentra en fase de desarrollo. Entre todos ellos, *Dead Rising* consiguió destacar en Xbox 360 gracias a la libertad de exploración y movimientos que permitía sobrevivir –y divertirse como nunca– usando como escenario un centro comercial: una adaptación "made-in-Capcom" de la película de George A. Romero *El Amanecer de los Muertos.* Y ahora llega *Chop Till you Drop,* la adaptación a la consola de Nintendo, prefiriendo marcar diferencias con la versión de Xbox 360 antes que ofrecer novedades.

El cambio más importante lo encontramos en la propia estructura del juego, que deja la libertad de exploración a un lado para convertirse en una experiencia lineal, en la que tenemos que ir pasando por una serie de capítulos divididos en fases o misiones. Las 72 horas que Frank, el protagonista, tendrá que pasar en el centro comercial están ahora planificadas de principio a fin, casi como si se tratase de una inofensiva excursión temática por el juego de Xbox 360. La presencia de armas de fuego se ha incrementado, posiblemente para aprovechar el control de *Resident Evil 4,* y por tanto la dificultad se ve revisada y disminuida. Otro detalle extraído de *Resident Evil 4* es que al acabar con los zombis, estos dejan caer al suelo munición –y otros ítems– por lo que quedarse sin balas en *Chop Till You Drop* es una posibilidad bastante improbable. Antes de salir de la sala de seguridad –donde se refugia Frank y demás supervivientes– se nos da a elegir entre varias personas a salvar, a modo de misiones. Lo cierto es que de esta manera se consigue un juego más organizado y también más consciente para una consola como Wii. Lo que no tiene sentido es hacer desaparecer dos de las acciones más representativas de *Dead Rising:* saltar y hacer fotografías, esta última injustificada ya que Frank siempre lleva su cámara al cuello. Tampoco le sienta bien el hecho de que todo el peso del juego se centre en la acción y en los momentos de puntería.





El control, al igual que el motor, está tomado de *Resident Evil 4.* Los momentos de puntería mejoran considerablemente.



Quizás *Dead Rising: Chop Til You Drop* no esté a la altura de lo esperado. Se han tomado algunas decisiones erróneas como cargar todo el peso del juego sobre la acción.

A la larga, acaba por volverse repetitivo y predecible, sobre todo cuando ni siquiera tienes que molestarte en encontrar las mejores armas del juego, ya que prácticamente todas están disponibles desde el principio y situadas en sitios específicos para que las encontremos a nuestro paso.

Eso por no hablar del caos que se monta cuando llegamos al jardín interior del centro, donde nos atacan caniches rosas y loros infectados, en un número ciertamente desmesurado. Algunas acciones se complican inexplicablemente en el control, como es el caso de interactuar con otros supervivientes, cambiar de arma o abrir una simple puerta. En general, la sensación es que *Chop Till you Drop* podía haber dado más de sí con un ciclo de desarrollo extendido. Su aspecto transmite la sensación de enfrentarse a un juego inacabado y diferente, que pierde en inmersión aunque no en diversión. **[6]**





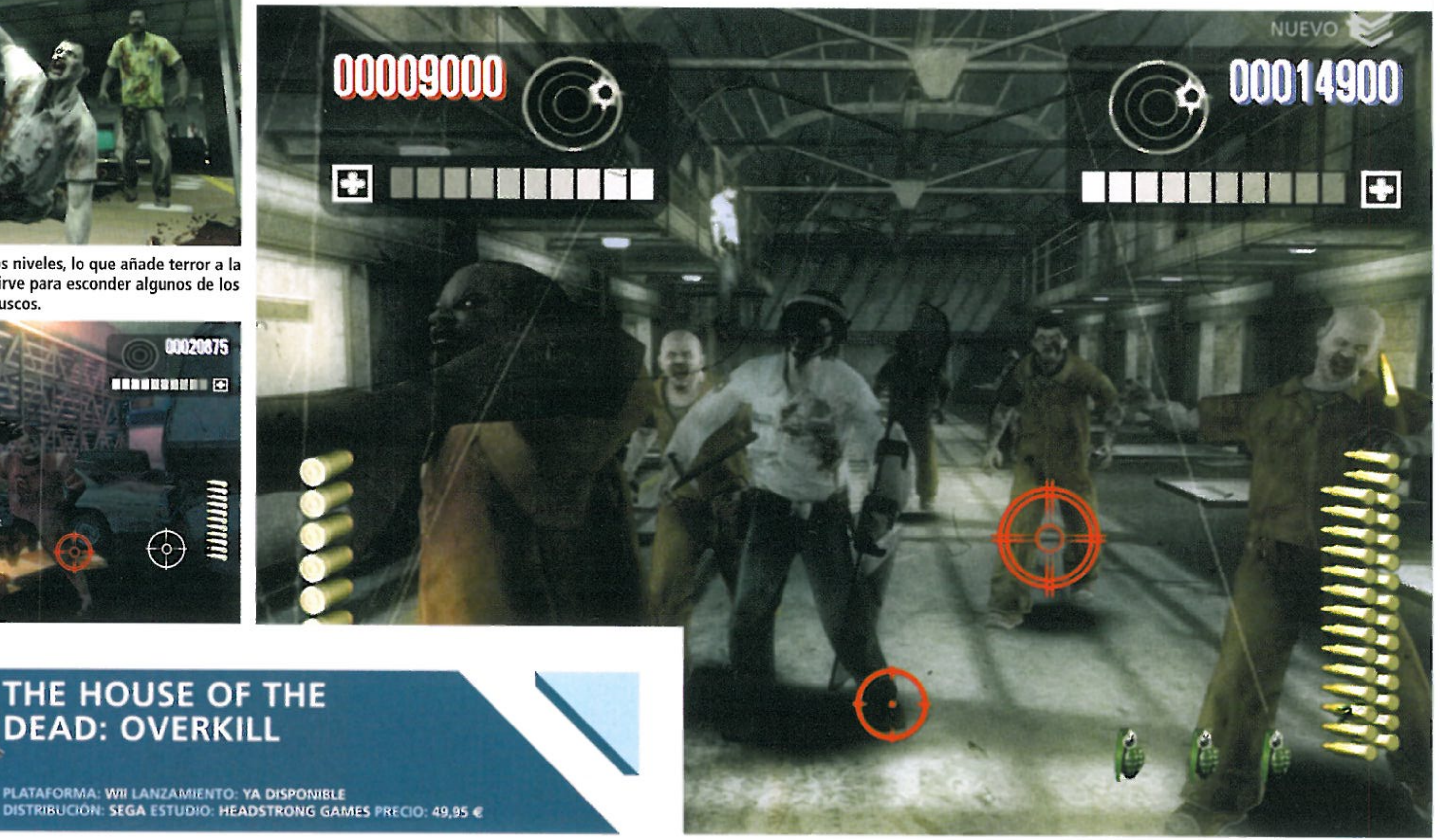


Un gran surtido de armas está a nuestra disposición, aunque ahora es fácil hacerse con las más potentes. Las armas de fuego ganan protagonismo.



Hay un filtro en todos los niveles, lo que añade terror a la producción, y también sirve para esconder algunos de los (escasos) bordes más bruscos.





THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: HEADSTRONG GAMES PRECIO: 49,95 €

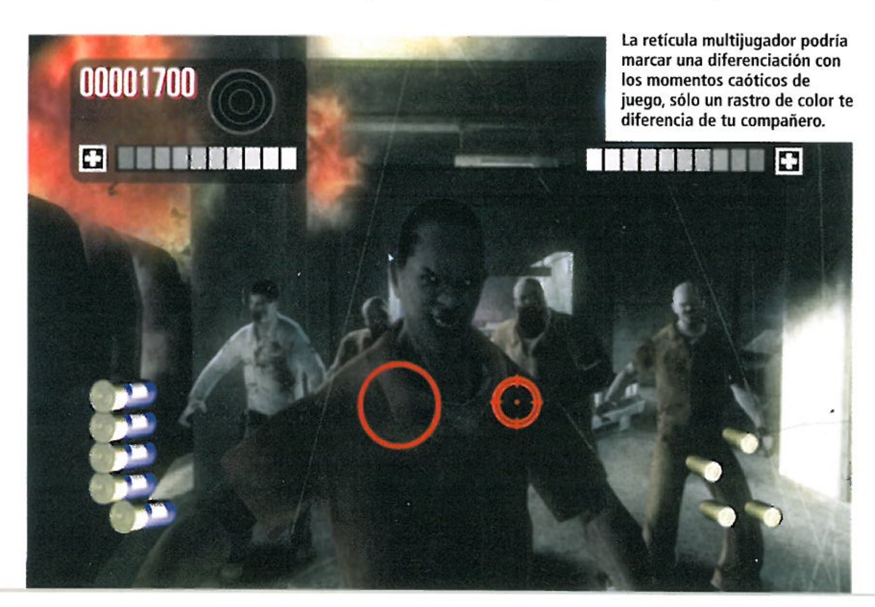
Para ser un juego compuesto enteramente de vísceras, palabrotas gratuitas y momentos asquerosos, hay que admitir que *The House of the Dead: Overkill* tiene verdadera clase. Desde la primera pantalla XXX con un cartel de "acceso restringido", ilustrada con una silla de ruedas, hasta el inspirado OST y el increíble final; todo transpira detalle y, sobre todo, amor por el material del título inicial.

Aunque esto sin duda incluye las primeras entradas de la serie *HTOD,* el estilo *Overkill* está dominado por la época dorada del terror británico bajo en presupuesto. El espíritu de Amicus Productions, Tigo y, por supuesto, Hammer Film Productions, inspira todo, desde los títulos de los niveles (Palacio del dolor de Papá) hasta los cerebros en vasijas, laboratorios secretos, explotación sexual, guarrerías tumescentes y el narrador principal. Añade a esta mezcla dos colegas polis salidos de *Lethal Beverly Hills Weapon* y ya tienes *Overkill*. No es nada original pero, ¿a quién le importa cuando es tan bueno?

¿Lo mejor? que los tiroteos están a la altura, tomando y eligiendo trucos de perspectiva, modelos de enemigos y tácticas sorpresa del genero para mantener fresca la acción sobre raíles. Los mutantes caminan arrastrándose desde las esquinas, te acechan y saltan a tu garganta. Tus disparos los frenan, los desmiembran, hacen que sus cuerpos giren y conviertEn sus cabezas en nubes rojizas con un chapoteo. Todo esto en un contexto de escenarios sinuosos y variables en los que atraviesas ventanas, saltas desde el tejado y compruebas cada ángulo mientras avanzas. Acompañado por las bromas ocasionales de los protagonistas, que siempre son malhablados y gesticulantes, es una seña de identidad en un género que escasea en la presente generación.

Pierde con jefes que, exceptuando el inquietante y desorientador Screamer, transmiten más la idea de unos paquetes con puntos débiles que amenazas. El último jefe en particular es un petardo mojado, cuando el concepto y el diseño pedían más bien un animado festival de balas sin cuartel. Peor es lo del nivel de dificultad. *Overkill* no es una experiencia demasiado exigente, ni siquiera con la opción "Mutantes Extra" activada. En el ensayo inicial esto se agrava con infinitos "continuar" y un sistema para subir de nivel el arma, con el que rápido te ves llevando otras para acabar con todo un país de muertos vivientes. Al desbloquear el Corte del Director alargas los niveles y limitas en ellos el "continuar" a tres. Es más un desafío para mantener los combos que incrementan tu marcador hasta los multiplicadores "goregasmo", pero es fácil lograr los desbloqueables.

Hay bastantes cosas que compensan estas decepciones, y es difícil ser tiquismiquis con uno de los juegos más rápidos y divertido de los últimos tiempos. *Overkill* resucita una franquicia antigua y eleva el listón para las producciones thirdparty de la consola más vendida de esta generación. Esperamos que ahora sí que creas en el control del arma. **[8]**



La retícula multijugador podría marcar una diferenciación con los momentos caóticos de juego, sólo un rastro de color te diferencia de tu compañero.

Piiiiiiiiiiiiiiiiiiiii



Aunque sea un juego destacable, también son dignos de mención los momentos menos afortunados. Los juramentos se elevan a la categoría de arte con Washington, la mitad de nuestra pareja de policías, que casi no dice ninguna frase en todo el juego que no esté cuajada de los términos prohibidos más habituales. Pero en *Overkill* tiene cabida todo tipo de usos del lenguaje aparte de los juramentos. Un ejemplo representativo puede ser una cancioncilla sobre besar a una muerta viviente. Parece que saben a pollo.





Pese al realismo en la conducción, la asistencia es una de las más accesibles. E incluso con todo encendido no se pierde la esencia de la experiencia *Race Pro.*

No sería una producción Simbin sin una extensa lista de ajustes para retocar. Asegúrate de que sabes lo que haces antes de perderte entre ellos.

RACE PRO

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: SIMBIN PRECIO: 59,95 €

Simulación por turnos



Race Pro **no está desprovisto del todo de una estructura tipo consola. Incluye toda la temporada, pero hay un candidato inusual, Hot Seat, en el que el jugador se turna tras el volante durante la carrera. Visto desde un punto de vista básico, es una distracción divertida, pero con los individuos adecuados podría convertirse en algo muy absorbente. Por lo demás, el modo principal es Carrera, en el que avanzas por un camino que cada vez tiene más caballos de vapor estructurado en una serie de campeonatos que imitan la carrera de un corredor real. No está dentro de lo habitual en, digamos, la serie** ***Race Driver,*** **con su toque personal (como invitaciones a un evento de vez en cuando).**

La comunidad de simuladores de carreras se ha sentido cómoda con la continua aceleración del género en consola. Es posible que *Gran Turismo* llevara la delantera en los primeros acelerones hacia el realismo, pero en términos de simulación la franquicia de Sony y *Forza 2,* su discípulo aventajado, tienen aún un buen trozo de asfalto ante sí.

Con un hardware cada vez más potente, por no mencionar que el público se ha ampliado, sólo era cuestión de tiempo antes de que alguno de los equipos de simuladores de carreras desarrollase algo para consolas. Simbin, creador de los reverenciados *GTR* y la serie *Race,* no se ha hecho esperar; *GTR* para 360 estaba planificado para la primavera de 2007 con THQ. Cuando el proyecto se quedó sin gasolina, un cambio de IP y de distribuidor modificó la línea de producción.

Es más una cuestión de economía que de lujo. No esperes aquí *Grid* o los niveles de pulido de *PGR 4. Race Pro* cumple visualmente, con modelos de coches razonables y convincentes escenarios de pistas, aunque muestra poca ambición. La presentación es igualmente mediocre, lo que de hecho tiene mayor efecto en la forma en que apuntala la experiencia con un sentido de funcionalidad. Los eventos se pierden o se ganan sin fanfarrias, y los menús poco intuitivos no logran integrar al jugador en la experiencia *Race Pro.*

Eso es así hasta que entras en la pista. Puede que Simbin esquive muchos de los componentes que tipifican a un título moderno de carreras de consola, pero cuando se trata de conducción *Race Pro* ofrece uno de los más gratificantes, y tal vez el más adecuado, modelado de físicas del coche en el hardware consolero actual. Si ajustas bien la dificultad, las carreras se vuelven intensas, eventos tremendamente placenteros que eliminan la sensación de monotonía que los sostiene.

Tanto si has domado el nervio tipo mosquito de Radica para cruzar primero la línea de meta, o si has logrado ganar a un competidor F3000 en los inolvidables circuitos urbanos de Pau o Porto, *Race Pro* te atrapa como pocos títulos de conducción lo hacen, incluso aunque los modelos de conducción no lleguen a lo que se ve en los más avanzados simuladores de carreras de PC como *Live for Speed* o cuenten con la posibilidad de periféricos sólo para PC como el Logitech 25.

Como los 13 memorables circuitos reales, la mayoría de ellos serán una experiencia nueva para los corredores, la selección de coches es amplia, desde Mini Coopers a Audi R8s en las clases Formula BMW, GT y WTCC.

Los competidores pueden ser humanos (hasta 12 en Live o por Link) pero la IA no queda en mal lugar. En el nivel más alto, cuando dejes un hueco donde no debería haberlo, todo se vuelve tan difícil como en la realidad. De forma crucial, no es infalible, y falla en las chicanes y en la lucha para recuperar el control. Pese a una tendencia de correr en manada, y alguna velocidad algo discutible en las trampas de grava, es creíble de forma global. El limitado número de parrillas en la mayoría de las carreras puede parecer limitador, pero en la práctica normalmente estás tan implicado en una lucha uno contra uno que ni te das cuenta.

Como un todo, Atari tiene ante sí su propio desafío. Una experiencia de simulación aunque con una conducción accesible y que viene son la estética y el acompañamiento que pueblan la consola en las carreras. Puede que no cumpla los estándares que tienen ahora los mejores títulos de PC, pero es lo más cerca que ha llegado una consola. **[8]**



SPACE INVADERS GET EVEN

PLATAFORMA: WII **LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA **PRODUCCIÓN:** TAITO **ESTUDIO:** TAITO **DISTRIBUCIÓN:** TAITO **PRECIO:** 500 PUNTOS

Space Invaders Get Even está desarrollado sobre un simple concepto: lo inverso. Donde una vez defendiste la tierra, ahora la destruyes. El nunchaco controla al OVNI, rodeado de invasores que pueden ser lanzados al ataque con el control remoto, puedes desplazarte a través de varias localizaciones, destrozar ciudades y sus defensas y luego hacer frente al jefe final.

Space Invaders Get Even intenta introducir variedad a lo largo de sus niveles, deberás abducir vacas y liberar a invasores capturados al mismo tiempo que destruyes todo a tu paso. Eso no impide que se vuelva repetitivo, y en el segundo o tercer nivel sentirás que *Get Even* ya ha mostrado todo lo que tiene que ofrecer. Los raros momentos de redención vienen con algún excelente jefe por aquí, algunas bromas a costa de la propia Taito por allá, y por los invasores.

Todo el encanto del juego descansa en estos pequeños sprites, los clásicos y pixelados modelos de OVNI en 2D que giran alrededor, realizando ataques basados en sus distintas formaciones. Hay cinco tipos entre las que elegir y los invasores actúan como arma o como escudo.

Esto debería añadir algo de acción y emoción, pero el único problema real es encontrar los puntos seguros para seguir produciendo invasores. Los enemigos son tanques, helicópteros o torres con lanzamisiles. Por otro lado, los escenarios y sus frágiles elementos son bastante básicos.

Get Even debe más a *Rampage* que al *Space Invaders* original. Su interés en la destrucción es una experiencia similarmente entretenida pero en el fondo bastante desoladora. No es un mal juego, pero no es el uso de la fuente que los fans estaban esperando, ni siquiera cuando se mira a través del filtro de la nostalgia. **[5]**





El problema con el precio no es que sean 500 puntos por el primer nivel y otros 500 por cada tres niveles adicionales, es que después de 2.000 puntos, sigue resultando corto.



Vuelve el tanque del juego original, que se puede utilizar contra varios jefes finales. Ninguno de ellos se acerca, ni por asomo, al diseño retro original.



BIG BANG MINI

PLATAFORMA: DS **LANZAMIENTO:** 27 DE FEBRERO **PRODUCCIÓN:** SOUTH PEAK GAMES **ESTUDIO:** ARKEDO **DISTRIBUCIÓN:** PROEIN **PRECIO:** 29,95 €



Big Bang Mini no tiene problemas en lanzarte a un infierno de balas. Disparar indiscriminadamente es una estrategia peligrosa y posiblemente suicida.

Coordinando los movimientos desde abajo con los objetivos en la pantalla superior, *Big Bang Mini* pasa mucho de su tiempo lidiando con uno de los más irritantes enigmas de DS: esa frustrante y difusa tierra de nadie entre las dos pantallas. Es un terreno que ya se ha cobrado una buena cantidad de shooters verticales y que ha puesto las cosas difíciles a revisiones como la de Arkanoid, que en teoría parecía segura. Sin embargo, a pesar de sacrificar un poco de precisión en el camino, el juego de Arkedo muestra más confianza que resignación.

Las ideas centrales –disparar, coleccionar, evitar– constituyen una base sólida para la sucesión de ítems, enemigos, obstáculos y temas. Es en esta última categoría donde *Big Bang Mini* se siente más en casa, con cada fase saltando de una ostentosa explosión de neones a la siguiente.

Separando la nave de los disparos –algo que se consigue haciendo que los disparos se realicen con un garabato cualquiera en la pantalla, mientras que el movimiento es un punto que tiene que ser extendido a una línea alejada de los disparos enemigos– se consigue crear un juego que resulta a la vez familiar y un poco raro, que ofrece reto multitarea mitad baloncesto invertido, mitad *Peggle* boca abajo. Sus excentricidades resultan genuinas y no forzadas, pero la diversión acaba por disiparse inevitablemente, particularmente una vez que te das cuenta que disparando a ciegas puedes evitar tener que prestar atención a la pantalla superior y concentrarte en el infierno de balas en el que se encuentra tu nave.

A pesar de las habilidades del juego como un artista del cambio rápido, es la clase de actividad que Wario hubiera considerado aceptable para 10 segundos de juego como una agradable distracción. El hecho de que Arkedo haya conseguido hacer que funcione bien algo tan simple durante un tiempo mayor es la prueba de la habilidad del estudio para proporcionar una variedad tan vibrante como inconsciente.

La sensación que queda es de estar ante un estudio digno de atención y seguimiento. **[6]**



AWAY SHUFFLE DUNGEON

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN, EE.UU.), SIN CONFIRMAR (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY (ESPAÑA) ESTUDIO: ARTOON/MISTWALKER





El juego al principio es 2D, pero pasa a 3D en algunos puntos como tiendas o, por ejemplo, cuando uno de los jefes arquea una ceja.

Away *Shuffle Dungeon* no tiene demasiadas peculiaridades y, con una excepción, lo que ofrece es bastante flojito. El guión es una tontería, los gráficos son mediocres, y el elemento de RPG no es ni profundo ni gratificante. Entonces, ¿qué es lo que ofrece?

Toneladas de mazmorras. Mazmorras que consisten en dos pantallas que se alternan y cada una se mueve entre una cantidad de variantes mientras viajas. Saltando de la pantalla superior a la inferior y viceversa, tu misión es siempre encontrar algo o a alguien.

Las mazmorras no son las habituales. No tienes que investigar, no debes atravesar varias puertas, ni jefes temibles o un botín alucinante, y en algunos casos tienen un diseño flojo, con una solución evidente o un carrusel de pisos que llevan a la victoria. Sirven para alojar a un protagonista igualmente raquítico, cuyas habilidades consisten en movimiento, un golpe de espada y un hechizo extraño. La escasez de acciones logra que te centres en el cambio constante de planta y en la necesidad perentoria de moverte constantemente cuanto tu instinto te dicta que te pares.

Por desgracia, no puedes ignorar los estratos RPG, con los que tienes que vértelas entre mazmorras, aunque se trate de algo tan simple como subir de nivel. Comprar viene acompañado de una estrafalaria insistencia en el *feng shui* de la ubicación de una tienda, lo que tiene muy poco impacto real, y la magia sube con un estilo ultrabásico tipo granja *Tamagotchi*. No es especialmente atractivo y los resultados tampoco son espectaculares.

Esto, junto con la historia superficial y el redundante inventario, aparta tu atención de aquello de *Shuffle Dungeon* hace bien. La mecánica de intercambiar plantas está muy cuidada y los momentos de pánico le dan vidilla. Es una idea que acaba estrangulada. **[5]**



Hay gran variedad en las mazmorras, y nunca sentirás que estás pasando por la misma curva por decimoquinta vez. La variedad de enemigos ya es otra cosa.



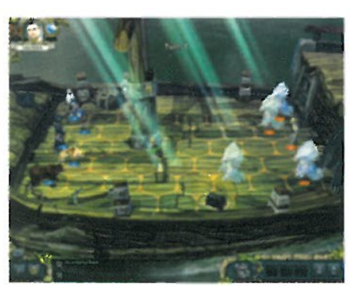
KING'S BOUNTY: THE LEGEND

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: 1C COMPANY / NOBILIS ESTUDIO: KATAURI PRECIO: 44,95 €

El RPG de estrategia de Katauri's es algo compulsivo. A primera vista no parece que vaya a tener un interés perdurable: viaja por el mundo buscando tropas, reclútalas y lucha por turnos en una rejilla de hexágonos.
Pero el juego te inyecta un gota a gota que logra engancharte.

Está claro que no es el típico rollo de fantasía lo que te anima a seguir jugando. Pero, aunque a veces existen problemas extraños de comunicación por el lenguaje, el juego mantiene el silencio sobre algunas de sus mecánicas más oscuras, las cuales desgastan al jugador con una dureza inaudita.

Es fácil comprender las batallas basadas en hexágonos del juego, pero ocultan una profundidad de tácticas que abarca las relaciones entre las razas, sus habilidades especiales y las inmunidades individuales, el lanzamiento de hechizos y los peligros medioambientales. Las tácticas se vuelven más complejas según avanza el juego, pero hasta las batallas iniciales pedirán que estudies todo con cuidado. Sin embargo, los combates no tienen un interés tan duradero como debieran, por la cantidad que hay de ellos, y no hay forma de calcular el resultado de una batalla instantáneamente.



King's Bounty tiene un estilo de arte que imita al brillante *World of Warcraft* y, como en el juego de Blizzard, le da encanto a lo que de otra forma hubiera sido soso. Los toques surrealistas ayudan bastante.

Dado que la cantidad de tropas que se amontonan en una sola unidad no sólo aumenta su longevidad, sino también su resistencia de ataque, más vale que reúnas soldados entre batallas para mantenerlas al tope de su poder. Esto supone, demasiadas veces, que te patees el mundo en busca del vendedor más cercano de arqueros esqueleto o unicornios, y vuelvas sólo para hacer lo mismo cinco minutos después, cuando los enemigos archimagos te dejan sin hienas. Aun así, este proceso de exploración y de acumular fuerzas cada vez más raras se construye con adicción, lo que hace que la táctica del juego sea sólida como para durar. **[6]**



El nivel de las unidades enemigas no está descrito con progresión lógica, y puedes encontrarte frente a fuerzas invencibles casi al principio, o enemigos flojos con el juego avanzado.





BURN, ZOMBIE, BURN

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: MARZO 2009
DISTRIBUCIÓN: PINNACLE SOFTWARE ESTUDIO: DOUBLESIX GAMES



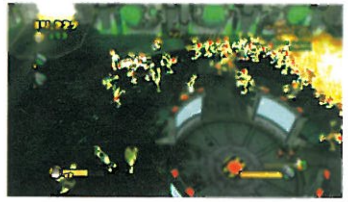
En un modo tendrás que defender a tu compañera y a su descapotable rojo de la masacre zombi. Esto resulta bastante más complicado que cuidar sólo de tu pellejo, ya que tu libertad de movimientos se ve claramente reducida.

Está claro que en videojuegos, las renqueantes hordas de no muertos han desbancado a ninjas, robots y piratas: ahí tenemos *Left 4 Dead* abduciendo nuestras tardes, *Resident Evil 5* entre tinieblas y *House of the Dead: Overkill* dejando casquería de serie B al paso de la humeante Zapper. Pero a pesar de la acogida sistemática de la que gozan estos básicos geek, es bastante probable que títulos modestos como *Burn, Zombie, Burn* no logren entusiasmar. Se trata de un shooter con vista aérea, en la línea de *Crimsonland,* que resulta, por desgracia, más bien convencional en aspecto y sensaciones: luchas contra oleadas de enemigos, igual que infinidad de juegos gratuitos en Flash. Pero, aunque no vaya a marcar una época con el tema o el diseño, *Burn, Zombie, Burn* aplica el concepto con generosidad y eficacia.

Hay una amplia gama de niveles y de modos disponibles desde el principio: un sencillo modo de supervivencia, un modo contrarreloj, un modo de protección y bastantes desafíos individuales, que se desbloquean muy rápido. Hay variedad de armas y zombis, y las bases de lo que debe ser un videojuego están más que presentes: muertos destripados lanzando iconos de vida y munición entre la masa zombi, generando así una constante tensión riesgo-recompensa. *Burn, Zombie, Burn* no es un título tan pulido como cabría esperar, debido a algunos errores provocados por una geometría farragosa y a unos movimientos que no se ajustan del todo bien ni a la cruceta ni al joystick. Además, los modos de desafío adicionales acusan cierta falta de ambición, puesto que no explotan su potencial para introducir ideas nuevas.

No obstante, la ración de caos arcade de *Burn, Zombie, Burn,* aunque algo banal, ofrece entretenimiento instantáneo, y sus guiños al género zombi divertirán a quienes aún no se hayan aburrido de la escuela *Crypt Keeper.* **[6]**





Cada nivel presenta combinaciones de botones propias: Una provoca un breve baileteo a lo *Thriller,* dándote tiempo para machacar zombis.



ROLANDO

PLATAFORMA: IPHONE, IPOD TOUCH LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUCIÓN: NGMOCO ESTUDIO: HANDCIRCUS

Rolando conoce a su público, y resulta que ese público es tu dedo. No es sólo que la peculiar historia del juego esté dirigida a él, sino que ha sido en quien más han pensado los desarrolladores. *Rolando* ha llegado a la sabia conclusión de que hay que utilizar los recursos más obvios del iPhone en pequeñas dosis, por lo que la mayor parte del juego se controla inclinando el aparato a izquierda y derecha. El control es la clave. Toca un *Rolando* para seleccionarlo, un toque rápido para hacerlo saltar, e inclínalo para desplazarlo; a diferencia de muchos juegos para iPhone, la ambición del desarrollador no ha hecho que las aplicaciones se tropiecen entre sí. Incluso, cuando las cosas se complican, el juego mantiene su simplicidad. Cuestiones vitales para un juego en el que hay que controlar bastantes elementos; si deseleccionas un *Rolando* se frena en seco y se queda fijo mientras atiendes a otro.

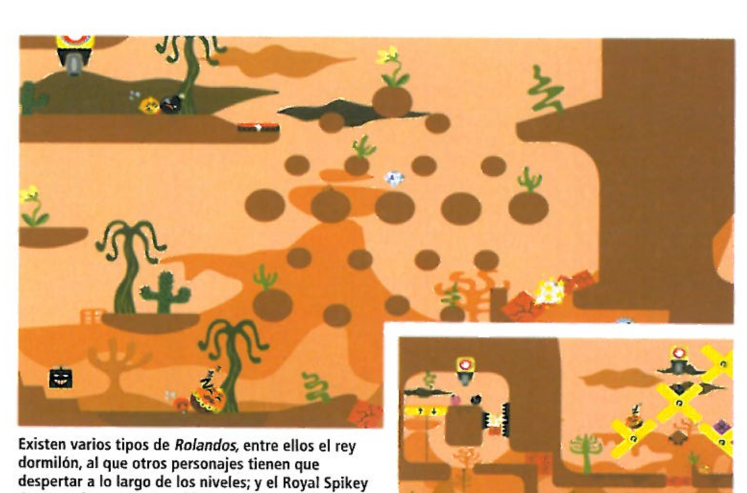
A pesar de que el juego consiste en saltar y rodar, se trata, principalmente, de planificar lo que viene: pasando dos dedos sobre la pantalla se puede ver el nivel completo, lo cual se agradece en un juego que no depende exclusivamente de los reflejos. Se nota que el esquema de control de *Rolando* ha ido cambiando a lo largo del desarrollo, y que se le han ido haciendo pequeños retoques a medida que crecía la variedad de niveles. Si se reducen y analizan sus elementos individuales, se puede observar que HandCircus ha aprovechado el retraso del lanzamiento, y que ha pasado los últimos meses estudiando los múltiples desastres que ya circulaban por Apple Store (juegos demasiado pretenciosos o demasiado calibrados) y aprendiendo de sus errores. El resultado es una aventura correcta y original que, en general, sabe no exigir demasiado al jugador. **[7]**







Los enemigos de *Rolando,* como en *LocoRoco,* tienen forma de figuras negras, pero sin racismos. Una sabia elección.



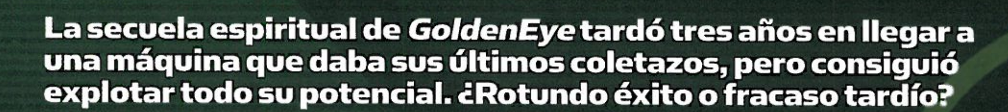
Existen varios tipos de *Rolandos,* entre ellos el rey dormilón, al que otros personajes tienen que despertar a lo largo de los niveles; y el Royal Spikey Commando, un gracioso bicho azul (que nada tiene que ver con Sera) que puede adherirse a las paredes.


PERFECT

VA DE RETRO

PERFECT DARK

PLATAFORMA: **N64**
DISTRIBUCIÓN: **RARE**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2000**



La secuela espiritual de *GoldenEye* tardó tres años en llegar a una máquina que daba sus últimos coletazos, pero consiguió explotar todo su potencial. ¿Rotundo éxito o fracaso tardío?

Como título multijugador clásico, *Perfect Dark* presenta un buen número de problemas. Directamente, es injugable. Las oficinas y túneles se han convertido en laberintos geométricos con unas texturas ridículas. Aquellas explosiones y efectos especiales, asombrosos en nuestra memoria, no lo son tanto. Por si fuera poco, el framerate es demasiado inestable. Ni una sola de estas razones justifica el volver a jugar. Pero lo que ofrece *Perfect Dark* es imaginación, algo que no alcanzaban ni *GoldenEye* ni la mayoría de los FPS. Es un juego de ideas, preocupado por la propia existencia y las limitaciones de su género.

Las secuelas, incluso las que son espirituales, están regidas por una serie de reglas que Cliff Bleszinski resumió en: "Más grande, mejor y más molón", en su *Gears of War 2*. *Perfect Dark* puede exagerar por momentos, pero empecemos por el principio. *GoldenEye*. Es imposible evitar *GoldenEye*, o el error de pensar que Rare no podría haber seguido utilizando la licencia de Bond: rechazaron la oportunidad de hacer el juego de la película *El Mañana Nunca Muere*, posiblemente al considerar que el mundo de 007 no podía ofrecerles mucho más que una nueva montaña de Kalashnikovs, de silos de misiles y de esa tecnología especial que ya habían llegado a dominar. Sus ideas habían casado a la perfección con aquel mundo en una ocasión, pero una segunda obra basada en una película de Hollywood no les reportaría grandes cosas a nivel creativo.

Lo que ofrece *Perfect Dark* es imaginación. Es un juego de ideas, preocupado por la propia existencia y las limitaciones de su género

Al no tener que ceñirse a una licencia, el estudio tenía libertad total; y aun así, que optasen por crear un FPS protagonizado por un agente secreto no ha sido la alternativa más original. Rare no podía abandonar ese ángulo del espionaje que les había obligado a explotar sus habilidades para el diseño: niveles enrevesados con objetivos dinámicos, enemigos posicionados en lugares idóneos para los jugadores pacientes que prefieren infiltrarse, y, por supuesto, los grandiosos artefactos de Bond. *Perfect Dark* tampoco se libraría de la influencia cinematográfica: su visión tecnológica del futuro recuerda a *Blade Runner* en muchos pequeños detalles. Están los complejos en los que infiltrarse, los ordenadores por hackear, las motos por conducir. Y la chica, claro. Si Bond consigue hacer que se nos acelere el pulso, ¿qué podría conseguir Joanna Dark?



Elvis es un alienígena amigo, pero puede ser bastante molesto, con sus aparentes ganas de morir.



Al igual que en *GoldenEye*, las minas de proximidad destrozan el framerate. Todas las partidas multijugador con ellas se convierten en una batalla para ver quién puede poner más y más rápido. La sala de simulaciones del Instituto Carrington (izquierda) nos ofrece algunas interesantes misiones cara a cara.



GYMKANA

El multijugador cuenta con unos rankings muy exigentes. Para llegar a la cima, es necesario, entre otras cosas, matar a 18.000 oponentes (pantalla partida), ganar 900 medallas de precisión (máximo una por partida), recorrer 9.000 kilómetros en el juego, y jugar un total de 12 días y 12 horas. Como tantas otras cosas de Perfect Dark, en parte es broma, pero también tiene una parte de orgullo desmedido. Además tenía algo de visionario.



El problema es que parece Mary Poppins hablando. "Bonito, muy bonito", dice mientras observa una bomba. "Llevo media hora preparada, eres tú quien nos está retrasan- do", comenta al aparecer con un traje de noche. Son frases muy banales, pero típicas de una heroína que combina a Pierce Brosnan y a Julie Andrews sin llegar a resultar encantadora. El guión no es demasiado brillante, por lo que Joanna se convierte en la clave para intentar llegar a las portadas de las revistas. Algo que se puede aplicar a los personajes secundarios, muchos de los cuales nos los encontraremos en el Instituto Carrington, el brillante mundo central del juego que se convierte, a la vez, en uno de los mejores niveles del modo para un jugador.

Se intenta inyectar algo de personalidad al título a través de un secundario cómico (Elvis, un alienígena al que le gusta meter su cráneo bulboso en nuestra línea de fuego) y de los comentarios sardónicos de Joanna, pero, aun a pesar de esos esfuerzos, *Perfect Dark* ofrece un semblante demasiado serio, que ilustra a la perfección la dualidad presente en el corazón del juego. Hay un orden, visible a través de la historia del juego y de la estructura por misiones, aunque también hay caos en sus interacciones y armas. Pero dejemos a un lado el Instituto Carrington y dataDyne, el argumento forzado y su ritmo lento y pesado. *Perfect Dark*, como juego, es realmente muy divertido. Se trata de drogar a alienígenas de cabeza grande hasta que no puedan ver. De preparar elaboradas trampas con armas portátiles y minas de proximidad, de meternos de lleno en una pelea a bofetada limpia y utilizar bombas de neutrones.

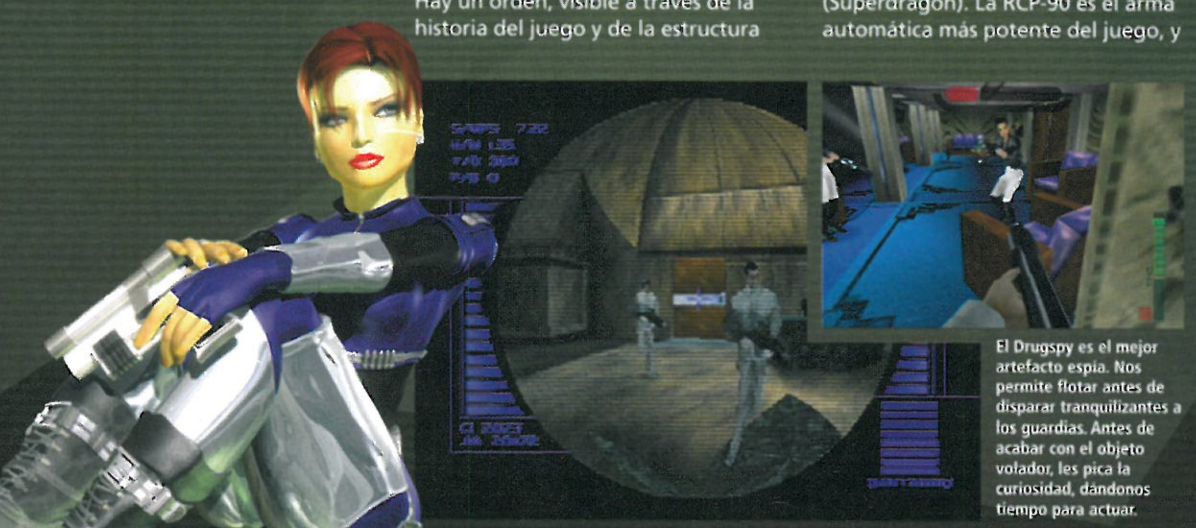
***Perfect Dark*, como juego, es realmente muy divertido. Se trata de drogar a alienígenas hasta que no puedan ver, y de usar bombas de neutrones**

Curiosamente, todo esto es cortesía del abanico de armas y de su nulo equilibrio. Las limitaciones en este aspecto hubiesen hecho de *Perfect Dark* una experiencia más cuidada, eliminando prácticamente toda la diversión. En vez de eso, va más allá, sobrecargándose de herramientas capaces de romper el juego, sólo para demostrarnos que puede hacerlo. Tenemos un arma para disparar a través de las paredes, a la que luego añadiremos una visión de rayos X y un sistema de autoapuntado. El arma Psychosis pone a los enemigos de nuestra parte. Los rifles de asalto se pueden convertir en minas de proximidad (Dragon) o ponerse de lado para que sean lanzagranadas (Superdragon). La RCP-90 es el arma automática más potente del juego, y cuenta con un artefacto de invisibilidad. Algunas armas están en el juego sólo por estar, como la granada de gas nervioso que convierte la pantalla partida para cuatro jugadores en un caos de colores negro y azul, o las recreaciones perfectas de las armas de *GoldenEye*.

Tampoco se limitan a su función. Estamos ante un FPS para los fetichistas de las armas, con animaciones de recarga muy superiores a las de *GoldenEye*. La Cyclone emite un sonido metálico con cada nuevo cargador, los cuales, una vez se ven privados de todas sus balas, caen vacíos al suelo. El mando vibra al introducir un nuevo cargador en la base de una RCP-90. Las armas alienígenas absorben bolas opalescentes con un efecto sonoro digno del Dr. Who de los años 60; en toda arma automática saltarán chispas, e incluso antes de lanzar el humilde cuchillo arrojadizo nos regodeamos con florituras en el aire.

Hasta los bots se unen a la fiesta. *PD* los llama "sims" y les da "personalidades". El sim Cazador persigue a los jugadores débiles y a los que acaban de volver a aparecer en el juego. El Vengador se ciega en su persecución del último jugador que le haya matado. El Juez mantiene el equilibrio acabando con el líder actual. Todas estas son aplicaciones evidentes, pero hay otras diseñadas, simplemente, para animar un poco las cosas. El Pacifista odia la violencia, y recorre todo el escenario

La Farsight, básicamente un rifle francotirador que puede ver a través de las paredes, es una de las numerosas armas ambiciosas. También tenemos la Psychosis, que convierte a los enemigos en aliados.



El Drugspy es el mejor artefacto espía. Nos permite flotar antes de disparar tranquilizantes a los guardias. Antes de acabar con el objeto volador, les pica la curiosidad, dándonos tiempo para actuar.



La CMP (arriba izquierda) ofrece una útil función de auto-apuntado. El modo campaña acaba con el alienígena Skedar (izquierda)

intentando hacerse con todas las armas y munición antes de que lo hagan los demás jugadores. No nos atacará, pero si nos acercamos demasiado a él, nos desarmará.

Al igual que las armas, estos sims fueron diseñados para ofrecer posibilidades, para jugar sin complicaciones. Es un milagro que este galimatías funcione, independientemente de que fuese uno de los mejores FPS para cuatro jugadores de la época. Casi como un añadido a última hora, el Simulador de Combate ofrece retos a afrontar en solitario o con amigos. Generalmente, se trata de objetivos en los que debemos enfrentarnos a un sim o a equipos de sims; a lo largo de sus 30 misiones, este modo pasa de ser increíblemente fácil a presentar una dificultad inhumana.

La mayoría de las innovaciones del juego nos las encontramos en el multijugador, pero también hay alguna que otra joya en el infravalorado modo campaña para un jugador. Los FPS modernos deberían intentar algo así: los niveles de dificultad presentan retos diferentes, en vez del clásico aumento de la IA de los enemigos, de su número, o del daño provocado. Jugando en el nivel más fácil, Agente, nos toparemos con una experiencia relativamente aburrida, con un par de objetivos. Pero, a medida que aumenta la dificultad, los escenarios se convierten en auténticos circuitos con más objetivos y nuevos elementos con los que interactuar. El primer nivel, en el rascacielos de dataDyne, nos presenta una batalla contra un helicóptero que vuela por el exterior y destroza los pasillos con sus metralletas.

En el año 2000, no era habitual que un shooter ofreciese un modo campaña cooperativo, aunque tampoco era nada excepcional. Pero, ¿y si se contase con un modo contraoperativo en el que un jugador intenta completar el nivel mientras el otro controla a los enemigos en su camino? En la práctica, la idea no resulta tan grandiosa, pero es lo bastante buena como para suplir los huecos con nuestra imaginación. Además, al igual que con cualquier otra innovación arriesgada, hay fallos a explotar: al jugar en el bando de los malos, será posible hacer que nuestros soldados saquen su arma y se pongan a buscar a Joanna. Basta con poner el nivel de dificultad Agente Perfecto, llevarnos con nosotros a cuatro o cinco de estos soldados, y la fiesta está servida.

Perfect Dark tiene mucha personalidad, pero no tiene nada que ver con su heroína; son detalles únicos que sorprenden y se agradecen. Al jugar con amigos, nos encontraremos con trampas mortales de una ingenuidad asombrosa, antes de que nos disparen a través de la pared. Seamos francos: ¿en cuántos juegos se puede ver a Shigeru Miyamoto corriendo por el escenario y escondiendo las armas? Puede que *Perfect Dark* no sea tan divertido a día de hoy, pero sus ideas y provocaciones, muchas de las cuales no se han vuelto a ver en otros títulos del género, siguen siendo un éxito.

¿Quién sabe lo que le deparará el futuro a Joanna Dark? ¿Otra novela? ¿Más apariciones en la revista FHM? En lo que respecta al juego, no tenemos por qué preocuparnos por el futuro de *Perfect Dark*: ya está escrito en su mayoría.



MADE IN RARE

En los trucos y secretos ocultos del juego nos podemos encontrar un montón de tonterías y sorpresas. En Chicago tenemos que sacar a un guardia del baño para encontrar un trozo de queso atascado en el váter. Cassandre de Vries, una de las villanas cómicas del juego, lleva un colgante en el que se lee '18M0ZYM8ND185', es decir, 'I am Ozymandias', siendo este un soneto clásico de Percy Bysshe Shelley. Los trucos, que se desbloquean acabando rápido los niveles, ofrecen: un modo Cabezón, modo Sólo Cabezas, reglas del Marqués de Queensbury, y alguna joya como el modo Perfect Darkness, en el que se oscurece todo el nivel, pero nos dejan gafas de visión nocturna.





El apartado sonoro es muy bueno, con una ligera reminiscencia de *Bond*, pese a que en algunos momentos roza lo surrealista. Los temas de Area 52 son dignos de un cuento gótico, pero se adaptan muy bien.



CÓMO SE HIZO...
PRINCE OF PERSIA

Cómo una innovadora animación nos trajo un príncipe entre las plataformas

PLATAFORMA: **AMIGA, AMSTRAD CPC, APPLE II, ATARI ST, GAME BOY, GAME BOY COLOR, GAME GEAR, MAC, MASTER SYSTEM, MEGA CD, MEGA DRIVE, NEC PC-9801, NES, PC, PC ENGINE DUO, SAM COUPÉ, SHARP X68000, SNES, SINCLAIR SPECTRUM**
DISTRIBUCIÓN: **VARIOS** ESTUDIO: **BRØDERBUND** ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **1989**



Un breve vistazo al panteón de consolas y ordenadores listados a la izquierda es todo lo que se necesita para comprobar el duradero atractivo de *Prince of Persia*. A través de generaciones de personas, formatos y culturas, desde 1989 en adelante, el juego ha disfrutado de una década de conversiones y relanzamientos. Una proeza que destaca más si se entiende que el título original es esencialmente el trabajo de una sola persona. "Era 1986, acababa de graduarme y estaba indeciso –reconoce el programador y diseñador Jordan Mechner–. Mi primer juego, *Karateka,* había sido un éxito (gracias a él pagué todos los préstamos universitarios), los derechos seguían produciendo dinero y yo estaba en la afortunada posición de poder elegir qué hacer a continuación".

Diseñado cuando él todavía estaba asistiendo a clase en la universidad de Yale, en Connecticut, *Karateka* era un juego de artes marciales que dejó muchos de los cimientos sobre los que *Prince of Persia* desarrollaría su aventura, con esa mezcla entre scrolls horizontales, saltos de pantalla y la animación rotoscópica. Pero a pesar de sus nuevas ideas para avanzar la fórmula, los videojuegos estaban lejos de ser el único interés de Mechner, tanto entonces como ahora. "Lo que realmente quería era hacer







Mechner es fan de la versión en SNES: "Expandieron los niveles originales y añadieron niveles adicionales, así que me encontré con que estaba muriendo en mi propio juego".

ROMPIENDO LA MALDICIÓN

Con un imbatible récord de desastres artísticos, incluso Uwe Boll parece que se aleja de las películas de videojuegos hoy día. ¿Puede Mechner (arriba) hacer que funcionen? "No pienso en *Prince of Persia* como en una película de videojuego y no pienso que Jerry Bruckheimer ni Mike Newell o alguien involucrado piense de ese modo –dice–. La razón por la que muchas películas de videojuegos no funcionan, pienso, es porque no son buenas películas para empezar. Fallan en personajes e historias, que son los elementos más importantes de cualquier película. Sólo porque una película surja de un videojuego, no tiene vía libre para disimular sus deficiencias como película."

"Escribir un videojuego es un reto distinto a escribir una película. Los diálogos y la construcción de escenas pueden ser compartidos en cierta medida, pero para los escritores que quieran trabajar en ambos medios, diría que las semejanzas son más engañosas que útiles.

películas y ser guionista –admite–. Estaba preocupado de no poder hacer ambas cosas, de que si comenzaba otro juego se convertiría en mi vida y no podría perseguir mis otros sueños."

Después de pasar su primer año fuera de la universidad meditando sobre conceptos de videojuegos y tratando de escribir un guión de cine, Mechner acabó por aceptar una oferta de trabajo de Broderbund. Aunque la productora deseaba una secuela, el éxito de *Karateka* le permitió insistir en tener completa libertad creativa. Puzles con plataformas como los de *Lode Runner* y *The Castle of Dr Creep,* ofrecieron cierta inspiración para su siguiente proyecto, pero el cine aportó el mayor estímulo.

Influenciado por *En Busca del Arca Perdida* y la icónica representación de Harrison Ford de una nueva generación de héroes de acción, Mechner quería que su nuevo personaje también fuera pionero. "En la mayoría de los puzles con plataformas los personajes no tenían peso. Era una representación abstracta de saltar y caer. Nunca pareció real". Aunque las similitudes entre los primeros minutos de *El Arca Perdida* y el juego son obvias, no era sólo en los elementos de acción donde Mechner quería innovar; quería un impacto emocional. "Sentía que el factor humano y el drama eran lo que habían hecho que *Karateka* funcionase. Era algo así como mi especialidad y quería llevarla más lejos".

El argumento y el escenario del juego fueron también inspirados por el cine, en particular de la versión británica de 1940 de *El Ladrón de Baghdad.* Pero, aparte de un pequeño número de secuencias cinemáticas silenciosas, el argumento sólo es narrado a través de las acciones del jugador y algunas breves secuencias usando el motor del juego. "Lo que hace que un mundo sea creíble, que viva y respire, son los detalles –insiste Mechner–. La personalidad de los personajes es expresada a través de la acción, a través del modo en que están animados, la jugabilidad y el modo en el que los niveles están estructurados". Cuando experimentas el juego, encuentras que la historia tiene giros y se retuerce, con muchos personajes –los guardias, el príncipe de las sombras, el ratón blanco– pero es una historia que juegas, no una historia que te cuentan. Eso era algo nuevo en los videojuegos".

Para la lucha de espadas del juego, Mechner se fijó en el clásico duelo final entre Errol Flynn y Basil Rathbone de *Las Aventuras de Robin Hood* de 1938. "Por unos pocos segundos, el ángulo de cámara mostraba sus perfiles. Me vino como caído del cielo. Realicé una hora en vídeo por foto rotoscopia, repartí dos docenas de capturas por el suelo y pasé días observándolas, tratando de descifrar qué estaba pasando en ese duelo, cómo conceptualizarlo en un patrón".

A pesar de todo, originalmente no había planes de introducir combates en el juego, en parte por las posibles limitaciones de memoria para almacenar la animación extra, pero también porque Mechner quería que *Prince* fuera no violento.

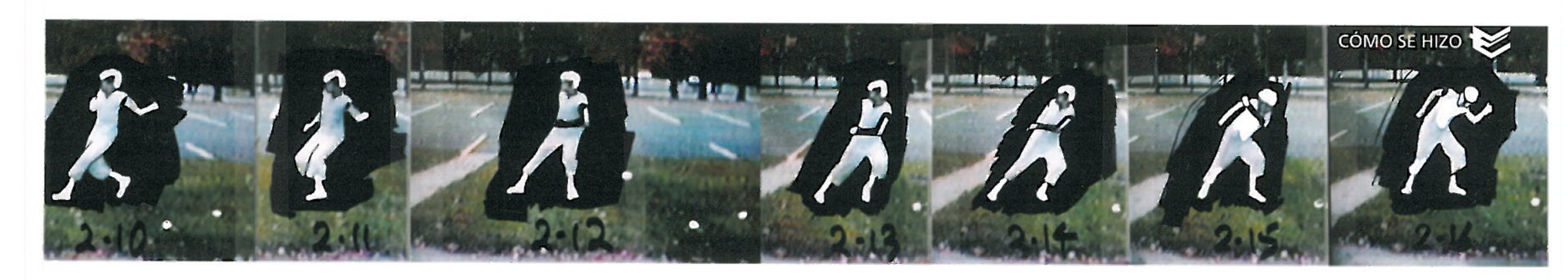
"El problema era que el juego no era muy divertido. Mi amiga Tomi, cada vez que lo que veía decía lo mismo: 'Combate, combate, ¡combate!". Después de resistir dos años, me rendí a lo inevitable y encontré un modo de añadir duelos a espada. Por supuesto, eso hizo el juego."

A pesar de que la animación, narrativa y diseño de los puzles estaba bastante por delante de su tiempo, lo que más impacta al jugarlo hoy es la gran visión mostrada a la hora de establecer el nivel de dificultad. Era una época en la que todavía estaban de moda los castigos sin piedad y el aprendizaje por pura repetición, pero *Prince of Persia* era muy progresivo en sus demandas al jugador. Incluso el restrictivo plazo de una hora en tiempo real resulta esencial para mantener el ritmo y el desarrollo; a la vez que dejaba tiempo de sobra al jugador para completar el juego.





La versión en DOS no fue un éxito de ventas, pero sus líneas claras contrastaban con el difuminado de colores del original.




"Me encantó que usaran los personajes de *Sands of Time* –comenta de *PoP Classic* en 360 y PS3–. Tampoco había rastro de la furia genérica impregnada en las dos secuelas.

"Mi regla es que el jugador necesita un objetivo claro. Puede ser tan simple como 'llega al borde derecho de la pantalla' y puede continuar cambiando a lo largo del nivel. Puede resultar ser un falso objetivo, pero siempre tiene que tener uno –afirma Mechner–. Suena evidente, pero no me di cuenta de cómo era de fundamental hasta bastante tarde en el desarrollo. Descarté los niveles hechos y los rehice desde el principio. Es un principio básico del guionista; la historia no se mueve hasta que el personaje no quiere algo. Puedes ofrecer la acción más espectacular, pero si no eres capaz de interpretar qué es lo que te hace moverte en relación con tu objetivo, el aburrimiento comienza a notarse".

"Los contables de Broderbund vinieron con caras raras porque estábamos recibiendo cheques de cientos de miles de dólares"

Prince of Persia tuvo tres años de desarrollo, una eternidad en la época. Pero en 1989 el mercado de Apple II estaba en decadencia, y a pesar de las críticas positivas las ventas fueron limitadas. Sorprendentemente, la versión para MS-DOS en PC fue también un fracaso. Pero, aunque ninguna de las versiones de Mechner fueran un éxito, el juego encontró finalmente su audiencia en Mac y en el creciente mercado de las consolas. Las versiones para consola fueron producidas por diferentes empresas, con los derechos extranjeros y de consolas recayendo en compañías como Konami, Sega, Nintendo, Bandai, Domark y Hudson Soft. "En 1991 o en el 92, estas versiones comenzaron a impactar –recuerda Mechner–, y de repente los contables de Broderbund vinieron con caras raras porque estábamos recibiendo cheques de cientos de miles de dólares de compañías de las que nunca habíamos oído hablar. *Prince of Persia* vendió dos millones de copias y la mayoría eran versiones para consola."

Una vez que el juego había obtenido el éxito que se merecía, Mechner se sentía comprensiblemente agotado: "Me mudé a París. Diseñé *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* de un modo que los artistas y programadores pudieran hacerlo sin mí. Ésto era en 1992. No escribí una línea de código; construí los niveles en París usando un editor de niveles, y los mandé por FedEx a San Francisco en discos de 5.25". La secuela vendió más que el original en ordenadores, pero como Mechner mismo admite, innovó poco. A pesar de su contribución esencial al éxito del original, no hubo versiones para consolas de la segunda parte, haciendo pensar a muchos que *The Sands of Time* de Ubisoft, en 2003, era la primera secuela real.

Después de completar *The Sands of Time,* Mechner fue a Hollywood y comenzó a trabajar en una adaptación a película, financiada por Disney y con Jerry Bruckheimer como productor, planeada para el verano del 2010. Por tanto, ha tenido poco que ver con las siguientes secuelas, aunque ha estado siguiendo el desarrollo de todas.

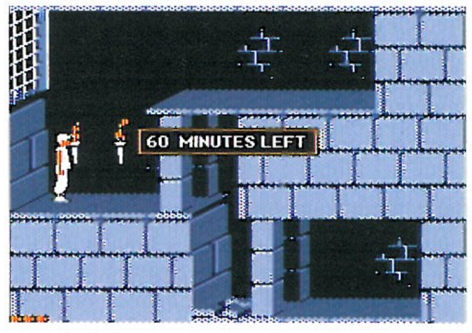
El juego original podrá seguir siendo relevante cuando los complejos gráficos 3D de sus sucesores queden anticuados. "Después de todos estos años –concluye Mechner–, tengo que decir que en lo que se refiere a jugabilidad (animación fluida y consistencia de controles de modo que sientas que el joystick y tu personaje son uno), la versión de Apple 2 permanece como la mejor de todas".

VISIÓN PARA EL CAMBIO

Precursora de la moderna captura de movimientos, y usada en las primeras películas animadas de Disney, la rotoscopia implica dibujar sobre fragmentos de una película con actores reales para crear una animación más realista.

"Mis propias habilidades para el dibujo y la animación eran rudimentarias, así que era el único modo de conseguir un personaje tan fluido y creíble –revela Mechner–. El reto era hacerlo en un Apple II con la tecnología de 1985. Grabé a mi hermano con una videocámara y, con una cámara de 35mm fija sobre un trípode frente a la Tv, realizando un avance de la captura en la videocámara y tomando una foto de cada uno de los fragmentos, para luego sacar los impresos del establecimiento fotográfico local. Tracé las líneas de contorno, dibujando con marcador negro y líquido corrector, los junté y los fotocopié para realizar páginas en blanco y negro con una serie de siluetas limpias. Puse las fotocopias en una mesa, apunté con una videocámara y capturé una imagen estática limpia en el ordenador con una tabla digitalizadora. Eso me daba una imagen en alta con la que podía trabajar"






Desde la versión en Apple II (arriba) a la versión en SNES (abajo), todas las versiones retienen el mismo nivel básico de diseño y estructura, aunque a veces con sus propios recursos.

Fórum



Número 34

F

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: Sobredosis Saga

Final Fantasy era una maravilla. Ya no lo es. Entre los juegos bajo ese título se encuentran algunas de las mayores joyas del rol... y algunas de las mierdas más difíciles de soportar.
Neo21

Tekken y –me vais a matar, pero...- Street Fighter también. Al menos para mí.
gokuten

Diciendo eso das a suponer que no te gustan los juegos de lucha... Street Fighter es un juego de lucha a la vieja usanza, y ya está.
Elendow

La saga de Pro Evolution Soccer, que de lo "Evolution" se olvidaron pronto...
Link_DaniRojo

Creo que están muy sobrevalorados los Zelda y los Mario más recientes, parece que todo lo que salga con ambos nombres es la panacea de los videojuegos.
Moande

La cultura del videojuego —esa que en otras épocas fue denostada— es ahora una cultura a la que todos quieren pertenecer, una cultura que avanza sin parangón y que arrastra todo lo que encuentra a su paso, como si de un huracán se tratase. Todos quieren unirse a la moda, uniéndose a un bando (como en *La Guerra de las Galaxias*): en el lado blanco los fieles de Nintendo y en el más oscuro los de Sony, mientras que en el medio queda el juez imperial Microsoft con su 360.

A su alrededor las tropas, los seguidores y las mejores armas en forma de videojuego: toda una batalla por terminar de descubrir y por la que dejarse seducir; en esta guerra todo vale. Dentro de no tanto tiempo viviremos cómo la cultura del videojuego supera en recursos y en ingresos a la del cine, todos sus protagonistas (nuestros protagonistas) serán aún más idolatrados, ya sean los virtuales o los de carne y hueso.

Nadie debería rehuir a esta nueva cultura, sino involucrarse y aprender lo máximo de ella para no quedarnos atrás en este cibernético y apasionante mundo que nos espera.
Fernando Roldán (vía email)

Apasionante en muchos sentidos. Dicen que si la aeronáutica hubiera evolucionado lo que la tecnología informática, gráfica y la narrativa interactiva en tan poco tiempo, ahora seríamos capaces de teletransportarnos. Puede ser una afirmación exagerada (aunque respaldada por muchos teóricos) o un reflejo distorsionado de la Ley de Gordon E. Moore, pero lo cierto es que sorprende comparar un *Highway Encounter* (Spectrum ZX, 1985) con un *Dead Space*. La cultura del videojuego, que llevamos en EDGE como eslogan y estandarte, será entendida y respetada por quienes entiendan y respeten.

Sólo los que quieran abrirse, aprender o arrodillarse ante una evidencia apreciarán como es debido este medio en pleno florecimiento. ¿Que no es como los demás (cine, teatro, TV,...) aún pretendiendo acercarse/fusionarse con sus formas nativas de expresión y transmisión de ideas? En términos prácticos, nos da lo mismo. Es más: mejor.

Creo que en la publicidad está el futuro de los videojuegos. Además, pensándolo bien, la piratería dejaría de afectar tan directa-

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 33 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION (sobre 10)	PLAYMANIA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	MARCA PLAYER (sobre 10)
PRINCE OF PERSIA	5	-	8,5	-	-	-	9	89	33	83,33	8	9,2	8	B+	9,3	9	8,7
CASTLEVANIA: ORDER...	6	89	8,6	90	90	-	-	-	-	-	9	9	8,5	A-	9	-	9
IMPERIUM CIVITAS III	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8,5
YOU'RE IN THE MOVIES	6	60	7,8	-	-	-	-	-	-	-	4	6	4,5	C+	4,2	2	-
PATAPON 2: DON CHAKA	5	-	-	-	-	-	-	-	33	-	-	-	-	-	-	-	-
LOCOROCO 2	7	-	8,5	-	-	-	9	88	32	-	8	9	8,5	-	9.1	8	8
ROCK REVOLUTION	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3,5	-	3	-	-
SKATE IT	6	80	-	80	-	-	-	-	-	-	7	7,5	7	C+	8,5	5	7,5
ASTRO TRIPPER	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	-
THUNDER FORCE VI	7	-	-	-	-	-	-	-	26	-	7	-	-	-	-	-	-
ARMORED CORE	7	-	-	-	-	-	8	-	-	-	6	7	7	C-	8	-	-
CRASH COMMANDO	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	-	8	B	8,5	-	-
TALES OF SYMPHONIA	6	-	-	-	-	-	-	-	35	-	8	-	6,5	C+	6,7	-	-
GTI CLUB+	6	-	9	-	-	-	-	83	-	-	7	-	-	-	7	7	-





¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Fernando Roldán**

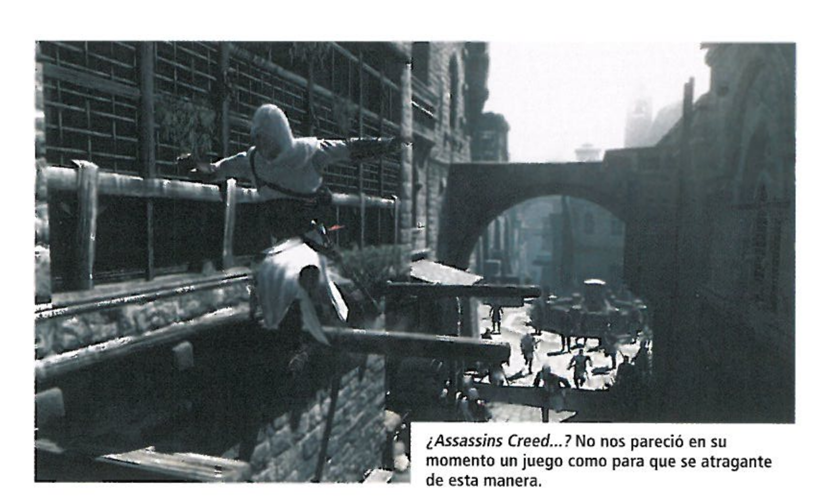


mente a la industria, ya que ésta siempre recibiría un mínimo de beneficios por cada juego, pirateado o no, por parte de la publicidad incrustada en él. Es perfecto siempre y cuando no se abuse de ello; lo malo es que entonces los videojuegos financiados con publicidad pasen a ser completamente "casual", para llegar al mayor público posible. Juegos con poca proyección económica, más alternativos, más "hardcore", quizá dejarían de tener financiación externa y tendrían que competir con dinero íntegramente de su bolsillo.
Como ocurre en la prensa: periódico que no cumple unos requisitos, periódico que se queda sin ingresos por publicidad y, por tanto, se come una mierda.
e-drummer (vía foro)

La inclusión de publicidad en un videojuego es una técnica de financiación que se ha usado en algunos casos, siempre que no acaben ahogando la propia experiencia narrativa del producto (igual que en el cine). Empresas como Massive Inc. trabajan codo con codo con las distribuidoras para incrustar anuncios en los escenarios, los menús o las camisetas de los protagonistas del juego. Y lo hacen de forma creativa, logrando rentabilizar los titánicos costes de una megaproducción sin alterar el concepto de "ocio electrónico". El éxito es seguro: los propios estudios demuestran que no es necesaria ninguna casualización radical. Y además es algo que no entorpece demasiado, al existir la posibilidad de seleccionar adecuadamente los consejos publicitarios en cada contexto dentro del juego: por ejemplo, no habrá que ver nada de Pato W.C. ni de BASF en ninguna valla publicitaria de *Street Fighter*.

En los videojuegos busco arte, entretenimiento, grandes historias, historias simples, experiencias imposibles, experiencias cotidianas donde mi actuación no tiene repercusiones reales. Poder tener juegos a los que dedicar cinco minutos al día, juegos con los que pasar 25 horas diarias,... Los videojuegos son una de las cosas a las que más tiempo dedico, por ello quiero que hagan entretenerme en el viaje en autobús al igual que encerrarme un fin de semana en casa, bajo llave, sin quitarle ojo a un buen RPG.

Tal como me ocurre con la música, existe un videojuego para cada momento.
Link_DaniRojo (vía foro)



¿Assassins Creed...? **No nos pareció en su momento un juego como para que se atragante de esta manera.**

F

Tema: ¿Te lo pasas o pasas?
Tengo unos 80 juegos de PS2 y he llegado al final de unos 60 aproximadamente. ¿Soy un bicho raro?
JBurton

Yo casi cuento más bien los juegos que NO finalizo. Hay gente que tiene consolas pirateadas y que, por tener 50 juegos en mano, no finalizan ninguno.
pepepepe

De cada 10 me pasaré unos... 3. No tengo tanto tiempo como antes (creo que va a ser esto...).
blade-drummer

Dejé colgado Dead Space, Kung Fu Panda y Lego Indiana Jones. Ahora que lo pienso: Burnout Paradise, Motor Storm y Need For Speed ProStreet están sin terminar. En fin... ¡pero son legales, eh!
Alienito

No miro si termino o no un juego. No siento ningún compromiso para con ellos, al fin y al cabo los compro para divertirme.
Neo21

Problema: tengo muchos juegos, muy poco tiempo y a algunos me vicio demasiado.
Chemaro

Acabo la mayoría de los que compro. De hecho creo que no hay ningún juego que haya comprado y no haya acabado.
kakashi1000

Cuando tienes una "consola corsario" y te descargas decenas de "backups" acabas por probar muchos y no disfrutar con ninguno.
Link_DaniRojo

Mi precaria economía no me deja elección: juego comprado = juego pasado.
Gheeron

Soy de los que, nada más comprarse un juego, se vicia a él durante horas hasta que se lo acaba. Excepto Assassins Creed, entre otros...
VelvetRevolver

¡Es verdad, se me olvidaba el Assassins! Lo tengo ahí muerto de risa, sólo con el primer asesinato...
Alienito

Relación de los lectores premiados con un stylus de Mario Kart, sorteados en el número 33 de EDGE:

1. **Javier Albajez,** Alicante
2. **Consuelo Cárceles,** Madrid
3. **Luís Otero,** Cádiz
4. **Manuel López,** Lérida
5. **Jordi Gelonch,** Lérida
6. **Antonio Muñoz,** Barcelona
7. **Juan Alberto Guzmán,** Málaga
8. **María Sánchez,** Barcelona
9. **Daniel Rodríguez,** Sevilla
10. **Mateo Hernández,** Madrid

Y para cada persona. Los mejores videojuegos son aquellos que nacen de una inquietud, de una emoción incipiente en quienes lo desarrollan. Eso es lo que los convierte en obras de arte. Pero tampoco necesitan de tal categoría; el juego como parte fundamental de nuestras existencias nació con los primeros humanoides y la idea ha evolucionado en forma y contenido, pero no en intencionalidad. ¿Quién no sigue divirtiéndose con una partida rápida a las damas o a los dardos?

Que nadie nos quite esos momentos: muchos los recordaremos durante toda nuestra vida, aunque sea a golpe de memoria genética.

Los RPG, teniendo tiempo suficiente para disfrutarlos, pueden ser en mi opinión los mejores juegos. Y los MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG), que proporcionan diversión ilimitada y atrapan desde el princiwpio.

Un juego de este tipo suele tener de base una historia fantástica donde todo cabe y que puede durar decenas de horas. Si es online tiene una trama abierta a un mundo en continuo movimiento, de la que eres partícipe pero no protagonista.
Sientes en este caso que eres parte de la comunidad, como un engranaje, y el principal objetivo (como el que tendría cualquier caballero) es el de ser conocido por todos los demás, ya sea obteniendo castillos y perteneciendo a grandes y poderosos clanes o bien poseyendo una armadura



Tema: ¿Qué fue de...?:

¿...The Bitmap Brothers? Esta gente fueron los que crearon un par de joyas que me dejaron huella: Speedball 2 y The Chaos Engine.
esilvan242

¿...Yu Suzuki? ¿Piensa terminar la saga Shenmue algún día del presente siglo? Y si no piensa hacerlo: ¿por qué no lo dice ya y nos quita este sufrimiento que dura ya 8 años?
blade-drummer

¿...Whoope Camp? Esa empresa formada por los creadores de Megaman y Ghost'n'Goblins hizo la gran joya que era Tombi.
IchiKintama

¿...el de Capcom que decidió cerrar uno de los estudios más creativos como era Clover?
ForCorleone

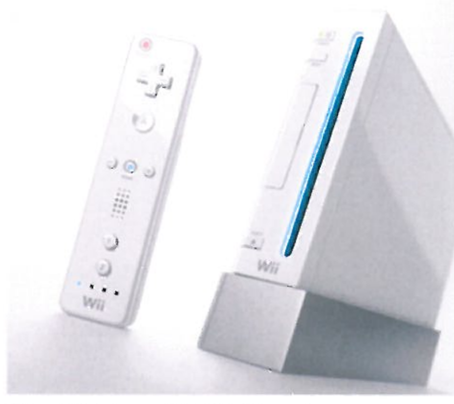
¿...un hipotético nuevo Starfox?
cutreport

Aprovechamos para recordar la ampliación de *Warhammer Online: Age of Reckoning*, de la que pronto tendremos impresiones.

obtenida como recompensa a innumerables batallas contra las hordas del Mal. Todo esto
también es aplicable a un RPG de corte clásico para un sólo jugador, pero el que haya probado un MMORPG sabe que no es lo mismo. Son para mí los mejores juegos, los que más enganchan, los que más divierten y los que mejor gratifican las horas en ellos invertidas. Unas joyas que, como los japoneses, debemos saber apreciar.
Gheeron (vía foro)

Puedes complacerte al pensar que decenas de miles de fans de los MMORPG en todo el mundo (el real o el virtual, según veas) piensan igual que tú y se congratulan de formar parte de una nueva sociedad, lejos de ser un entorno enfermizo tal como algunos ignorantes nos hicieron —y hacen— creer. El RPG siempre ha sido un género espantosamente prolífico en tierras del sol naciente, como tenemos por costumbre constatar. Cada año fiscal la industria nos lega carretadas de títulos de corte rolero, la gran mayoría de ellos provenientes de Japón, donde mucha gente come gracias a ello. Lo que tenemos que aprender de este mercado tan activo (cada vez más insustancial, todo hay que reconocerlo) es que un videojuego de rol es una forma fascinante de contar una historia y recortar un personaje a partir de un patrón que elije el propio jugador: siendo él mismo, en muchos casos. No es una droga ni tampoco una blasfemia: peores son quienes quieren subir de nivel a base de causar muertes... en la vida real.

Sí que es verdad que Sony va más despacio en temas de hardware y que Wii ha abandonado a sus fieles seguidores casi por completo. Cada compañía tiene una política distinta y eso, en realidad, está bien. De todos modos, creo que Sony ha sabido madurar sin perder de vista a su público. Microsoft, por su parte, no es que gozara de un gran número de seguidores al que conservar en comparación con PS2, pero sí ha sabido también ocupar el puesto de ésta última de un modo muy

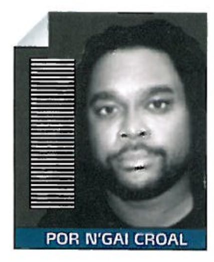


Wii, en EE.UU, ha vendido 2,04 millones de consolas; frente a 360 (836,000), PSP (421,000), PS3 (378,000) y PS2 (206,000).

agresivo, aunque con ciertos aires conservadores. Pero, por lo que atañe al hardware en sí, es evidente que la máquina de Sony es superior en casi todos los sentidos y su intención de ser un centro multimedia convence. Creo que voy a pasarme al lado oscuro.
Oscar (vía foro)

Estamos continuamente buscando esquinas en una pelota de playa. La penetración en el mercado de cada consola de la actual generación no debe medirse únicamente por el número de unidades vendidas ni por el volumen de opiniones que leemos en Internet. También han de tenerse en cuenta los factores clave: qué tipo de base de jugadores está asociado, qué tipo de experiencia su creadora busca tejer con sus clientes, qué modo tienen sus desarrolladoras asociadas de entender el videojuego como concepto... Que el dinero no nos ciegue: a cada uno le debe corresponder lo que quiere, lo que busca en sus ratos de ocio electrónico. Creyéndose una compañía de videojuegos superior no repercute a las demás: sólo contribuye a un autocastigo al ostracismo.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid


POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

¿Sigues al líder?

Las conferencias o cumbres que se celebran en noviembre en Nueva York traen consigo una selección de los pesos pesados de los videojuegos, y 2008 no fue una excepción. El año pasado charlamos con el consejero delegado de EA, John Ricitello, sobre la dificultad en el progreso; este año, con el presidente de Nintendo USA, Reggie Fils-Aime, sobre la Wii y el apoyo de las thirdparties. Ha sido un tema recurrente en nuestras conversaciones con Fils-Aime desde que llegó a NOA, y por supuesto le perdono en caso de que me tenga por un pesado que siempre habla de lo mismo. Cuando se unió a Nintendo en 2003, le piqué bastante preguntándole por el gran número de desarrolladores que les habían abandonado en la época de GameCube. Y entonces me dijo que estaba trabajando en ello. Cuando Nintendo DS se lanzó en el otoño de 2004, le pregunté cuándo veríamos más franquicias reconocibles en el dispositivo portátil. Él entonces apuntó la presencia de *Madden NFL 2005, Tiger Woods PGA Tour Golf 2005* y *Spider-Man 2*. Incluso, cuando Wii aterrizó con un notable número de juegos de thirdparties, le insistí en que era responsabilidad de Nintendo que estos juegos triunfaran en vez de que fueran ignorados en beneficio de los que desarrolla la propia compañía.

Nintendo debería compartir parte de sus conocimientos del sector, dijo entonces, pero nunca habría unos juegos con la etiqueta de Recomendados por Miyamoto, por Iwata ni desde luego por Reggie para que los fanboys de Nintendo apunten a un juego pensando que la empresa prefiere a esta o aquella compañía. En estos días, Fils-Aime tiene algunos números impresionantes para referirse a ellos cuando hablan del éxito de thirdparties, aunque gran parte de culpa la tiene el arrollador triunfo en ventas de *Guitar Hero III* y, en menor medida, *Carnival* y otros pocos juegos.

Por eso, durante una cena con Fils-Aime en noviembre, a la que asistieron otros tres periodistas y más ejecutivos de NOA, volví a mis trece. Si la Wii es la consola líder ahora mismo y probablemente durante los meses venideros, ¿cuándo vamos a ver al fin a desarrolladores independientes poner sus esfuerzos e inversiones en Wii antes que en el triunvirato de Xbox 360, PlayStation 3 y los PC de última generación? En un hábil contraataque, él me preguntó qué debería modificarse en el estado actual de las cosas para que esta situación cambiara.

Tras una pausa, respondí de la siguiente manera: no van a centrarse en Wii hasta que no hayan agotado todas las demás opciones. Mi pensamiento era simple: cada generación ha llegado con más potencia gráfica y de procesamiento, y los desarrolladores y distribuidores han estado siguiendo esa tendencia. Pero la plataforma líder está tan por debajo de sus competidores —el equivalente a dos GameCubes unidas con cinta adhesiva, como dice entre risas un veterano de la industria— que muchas productoras siguen desarrollando juegos para Wii al mismo tiempo que para PlayStation 2 o PSP.

> "Considerando *WOW*, *HL2* o la ubicuidad de los juegos flash, parece claro que no se require el hardware más potente para lograr el éxito"

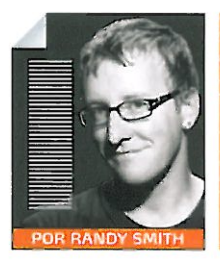
Todo eso, sin tener en cuenta la tremenda diferencia entre sus mandos. Y lo que es más: en casi todos los niveles de marketing o desarrollo, su experiencia es incapaz de adaptarse a lo que demanda un creciente público al que Nintendo está sirviendo. Eso, combinado con un mercado en el que "el ganador se lleva todo", está causando que productoras como THQ o Electronic Arts tengan que recortar puestos de trabajo en vez de doblar sus esfuerzos para hacer juegos en Wii. Y esto está pasando incluso cuando las ventas de Wii sólo en Estados Unidos han sido de 2,04 millones de consolas, más que el total combinado de 360 (836,000), PSP (421,000), PS3 (378,000) y PS2 (206,000); o sea, 1,84 millones.

Si yo fuese inversor en alguna de estas compañías, preguntaría por qué están tan fuera de la luz en este gran momento de Nintendo con su plataforma. Si consideramos un puñado de puntos importantes —el triunfo de Blizzard con *WOW*, Valve con *Half Life 2: The Orange Box* y *Left 4 Dead;* Apple con el iPhone; así como los juegos Flash—, está claro que el hardware más potente no es el que se requiere para que un juego o una plataforma pueda triunfar.

Blizzard y Valve han fijado sus requerimientos técnicos muy por debajo de sus competidores; como resultado, hay más gente que puede acceder a sus juegos. Incluye esa visión dentro del fenómeno de Wii, y ahí tienes el porqué, como dije en una reciente charla con mis colegas de profesión, sugerí que en vez de centrar esfuerzos en 360, PS3 y PC, los desarrolladores deberían centrar esfuerzos en Wii, PS2 y PCs de gama media, y a partir de ahí hacer ports a plataformas superiores. (Es una blasfemia, lo sé, pero no creo que los desarrolladores y distribuidores puedan simplemente salir del hoyo actual tal y como están las cosas.) Y hasta que eso pase, me temo que voy a seguir en mis trece.

N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista Newsweek. Puedes encontrar su bitácora en la dirección blog.newsweek.com/blogs/levelup/





HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

La inevitabilidad del cambio

Hay algo que suena a falso en los grandes finales épicos. Según vagas por esa transición hacia un futuro desconocido, normalmente te encuentras que este futuro es muy similar a todo lo visto anteriormente, y es una sensación que no me gusta nada. Una pelotita de goma puede botar erráticamente si la lanzamos con fuerza contra el suelo, pero al final siempre acaba en reposo. Hace muy poco terminé una magnífica novela titulada *The Shipping News*. Me fastidiaba tanto leer las últimas páginas... Sobre todo porque no nos encontrábamos en una parte especialmente interesante en la historia, sino en unos días rutinarios para los protagonistas, y sin embargo parecía claro que se iba a terminar (sobre todo viendo las páginas que quedaban). No quería que terminase. La vida real tiene mucho de esa sensación.

El cambio es fundamental a la condición humana. Como comentaba alrededor del tema de El Viaje del Héroe, el difunto profesor de mitología Joseph Campell tenía una teoría sobre cómo gran parte de los mitos de muy diferentes orígenes culturales podían ser vistos como una metáfora del cambio: dejar el hogar, conocer a gente, plantar cara a desafíos o incluso a la muerte, las oportunidades que todos nos encontramos a lo largo de nuestra vida. Una de mis partes favoritas en esta teoría es la de "El rechazo a Volver". Si recuerdas esa escena de *El Retorno Del Rey* en la que los hobbies vuelven a casa tras haber conocido fantasmas, corrido por cuevas con magos, recibido medallas de reyes y vencido a demonios en gigantescos campos de batalla, entonces sabes a qué me refiero. Están en el mismo pub de Hobbiton donde empezaron, mirándose entre ellos con la cara de "¿Y ahora qué?". La pregunta es: ¿Cómo vuelves a casa después de algo así? La respuesta es que nunca puedes volver de verdad a donde empezaste. Frodo incluso tuvo que subirse a un gran barco y gritar a todo el mundo y navegar con unos elfos, por lo que le resultaba todavía más difícil regresar a su viejo estilo de vida. Éste es un perfecto ejemplo del irreversible poder del cambio que tiene "El rechazo a Volver".

Soy sentimental y nostálgico. Antes de tirar mis efectos personales, como calcetines y cepillos de dientes, les doy las gracias. Ya sabes, por todo lo que hicieron por mí. Así que puedes imaginar que hacer las maletas para mudarse es un gran desafío, teniendo que tocar cada artefacto de mi existencia y pensar dónde estaba posicionado en mi rutina habitual y dónde acabará estando en esa incertidumbre que me espera un poco más adelante. Estos sentimientos deberían ser los que los videojuegos tienen que capturar, ¿no te parece? Me recuerda al *Tetris*, cosas que caen y que hay que encontrarles un sitio. Es como si tuvieras dos *Tetris*, uno lleno de piezas ya colocadas y otro vacío pero con otra forma de "contenedor". Si tuvieras que pasar las piezas de un sitio a otro, ¿no sería un poco como mudarte? Vale, no sería muy emocional, ya que las piezas del *Tetris* son sólo formas de un puzle. De todas formas, el apego emocional también existe en el mundo de los juegos. Mira cómo se sienten los usuarios de *World of Warcraft* sobre sus personajes. ¿El tiempo que invertimos en los inventarios de algunos juegos lo gastamos con sentimiento? ¿Acaso decimos: "Oh, ésa es mi hacha de mitrilo con la que rompí un hechizo antes de encontrar mi sable +8, significó mucho para mí"? Quizá un juego pudiera combinar ambas ideas.

> "Antes de tirar mis efectos personales, como calcetines y cepillos de dientes, les doy las gracias. Ya sabes, por todo lo que hicieron por mí"

Los diseñadores de *Portal* dicen que decidieron no hacer que el último desafío del juego fuera un desafío supremo. Vencer a glaDOS era bastante fácil, fluido y divertido en vez de tedioso, pero aún así destilaba un gustillo a épico. No me malinterpretéis: es el mejor final de videojuego que he visto. Pero estoy seguro de que podríamos adaptar la aproximación de *The Shipping News* a los videojuegos. No quería que *Portal* terminase. Si hubiera terminado así como así, también me hubiera sabido agridulce. O quizá ningún diseño similar podría encontrar el camino para comunicar el fenómeno del cambio. El cambio es realmente el espacio que tiene la transición entre las cosas que pasan. Es la inexorable marcha hacia delante. Quizá el primer *Mario Bros* es el que mejor se acerca a esta idea, ya que la pantalla siempre avanza hacia la derecha y jamás puede volver.

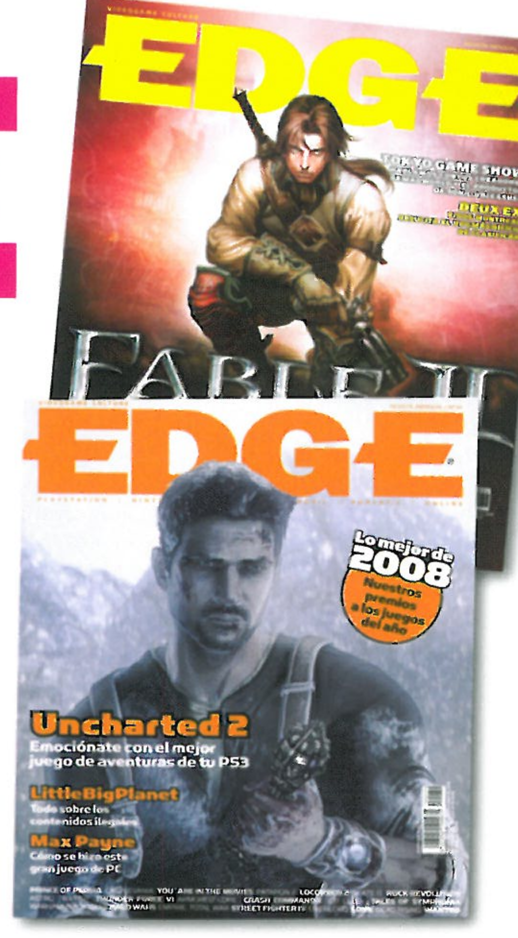
Annie Proulx, escritora de *The Shipping News*, es de un pequeño estado norteamericano llamado Vermont, de donde somos también mi novia y yo, y es donde vamos a estar viviendo cuando esto llegue a la imprenta, después de haber atravesado el país en una caravana gigante para llegar a una pequeña casa al lado de un lago helado. Es desde luego un cambio extremo desde mi vida urbana de Los Ángeles, pero nunca me interesó mucho vivir en LA. Sólo vine aquí a trabajar en *LMNO* (un juego de EA ideado por Steven Spielberg), e invertí toda mi ilusión en un proyecto que estoy seguro que arrasará pese a la poca gente que ha participado en él. Por mi parte, también espero que me vaya bien, una vez aterrice y tal, pero el futuro desconocido es una parte ineludible de la condición humana.

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



SUSCRÍBETE AHORA A

EDGE®



CON UNA GRAN OFERTA

*** Cada número te costará sólo 2.95€ en lugar de 3.90€**

- Paga cada tres meses 8.85€ (2.95€ por ejemplar)
- Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8.85 € (2.95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01035

CON TARJETA DE CRÉDITO

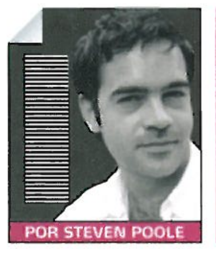
VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
- **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
- **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–1º. 28010 Madrid.**


POR STEVEN POOLE

GATILLO FÁCIL
Dispara primero, pregunta después

Tumbas, tumbas y más tumbas

Es una experiencia curiosa estar jugando a *Tomb Raider: Underworld* una docena de años después de que apareciera el primer juego. Desde luego, la Lara de hoy tiene un estilo más petulante y vistoso cuando se mete en la frondosa vegetación o cuando posa con las pistolas apuntando hacia los lados, aunque ciertamente no parece una postura cómoda o lógica. Pese a todo, el núcleo del juego sigue siendo igual que hace doce años: las mejores partes de *Underworld,* como las mejores partes de juegos anteriores, se presentan cuando estás paseando tranquilamente alrededor de un escenario con un puzle, intentando averiguar cómo funciona la máquina enorme en la que te encuentras, sin la presión del tiempo ni ataques absurdos de lagartos mal animados o arañas idiotas. (Hablando de fallos, la propensión de Lara a atascarse en algunos puntos del escenario es signo de poco trabajo en ciertos aspectos, pero miro a este bug con cierto calor nostálgico: sigue siendo como el *Tomb Raider* de antaño.)

> "la propensión de Lara a atascarse en algunos puntos es signo de poco trabajo, pero miro a este bug con cierto calor nostálgico"

Por otro lado, la nueva jugabilidad de los combates hace todavía más implícito el reconocimiento sobre qué es realmente importante y qué es accesorio: por suerte, puedes acabar los tediosos enfrentamientos de manera más rápida reduciendo la resistencia de los enemigos, para así centrarse en el sistema de plataformas, con lo que los niveles están muy bien diseñados.

Ahora que Crystal Dynamics se ha dado cuenta de que la mayoría de jugadores de *Tomb Raider* quieren pasar de los irritantes tiroteos, tendrían que haber hecho un título sin ningún tiro. Uno que proporcione al jugador todo el tiempo del mundo para sesudas exploraciones y para que pueda apreciar la majestuosidad de su entorno. O quizá podían haber mantenido el combate, pero sólo para unos cuantos enemigos de vez en cuando. Imagínate cómo de intenso habría sido el enfrentamiento contra el tiranosaurio del Anniversary si no hubiésemos dejado un reguero de vida salvaje descomponiéndose tras nuestro camino.

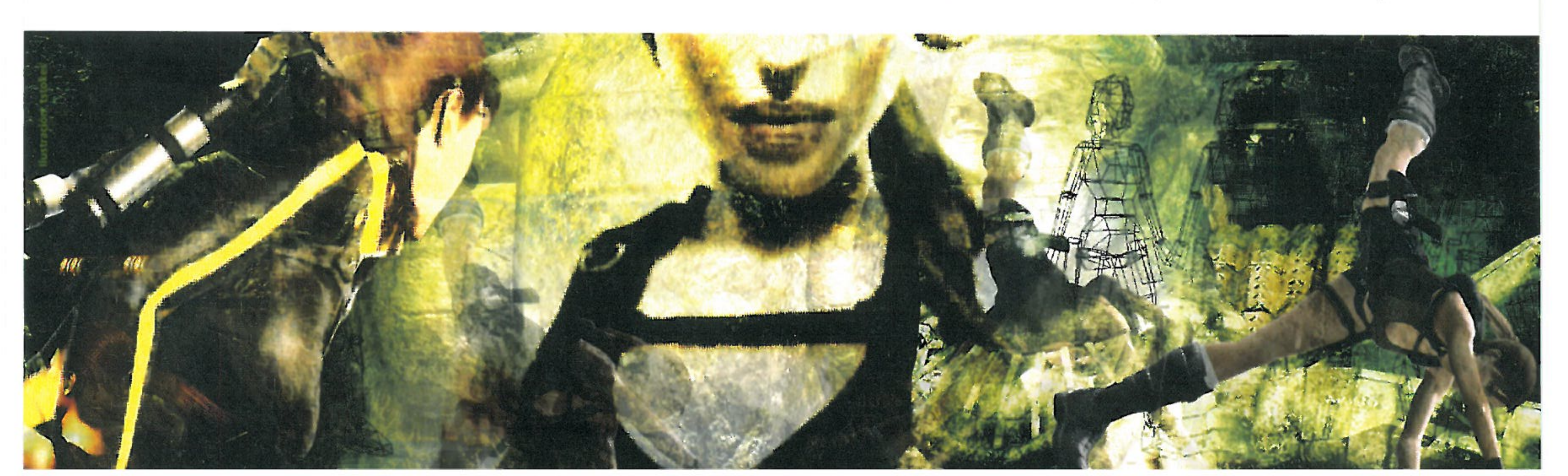
Y ahí estoy yo, pensando en una continuación, otra entrega de una de las series de videojuegos contemporáneos más longevas. Por lo que me empiezo a preocupar sobre la aparentemente inacabable serie de aventuras de Lara, es decir, sobre si es una metáfora de la calcificación del espíritu del sector de los videojuegos. Por supuesto, los fans quieren tener lo que han tenido durante años, pero ¿no deberían los juegos ofrecernos experiencias que no se hayan imaginado antes, en vez de actualizaciones de fórmulas de probado éxito? ¿Es la "secuelitis", como algunos lo llaman, un signo de timidez?

En un viaje a Londres, estaba paseando por la exhibición de Mark Rothko del Tate Modern, y me di cuenta de que Rothko tiene secuelitis. Estaba básicamente repitiendo lo mismo una vez tras otra, buscando una variedad oculta, un potencial polimorfo. Bajo sus propias limitaciones autoimpuestas, estaba experimentando con combinaciones alquímicas de materiales pintados, trazos de brocha, ritmo geométrico y color. Si hubiera sido diseñador de videojuegos, ya sabes lo que habrían dicho las reviews de las revistas: "Esta nueva serie de Rectángulos Borrosos es simplemente una nueva interpretación de sus Confusos Romboides de hace cinco años: unos cuantos giros, pero nada realmente nuevo. Cinco sobre diez".

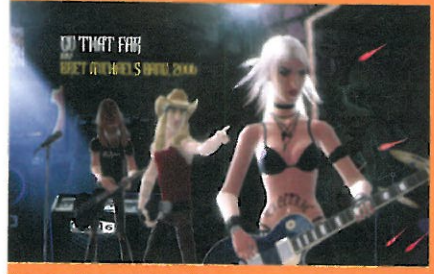
Algunos de los mejores artistas son obsesivos, combinando constantemente el material dentro del mismo espacio conceptual. En la cubierta de una novela de JM Coetzee había una entusiasta nota publicitaria que lo describía como "otra historia ejemplar de sufrimiento por Coetzee", una recomendación tan general que era hasta graciosa. ¿Cómo, otra historia ejemplar de sufrimiento? ¡Pues vamos listos! Lo cierto es que no miente en absoluto: las ficciones intrigantes de Coetzee son una repetición constante de oscuro sufrimiento.

Así que, dado que no nos quejamos cuando los pintores o los novelistas vuelven una y otra vez a los mismos temas recurrentes, hasta que ellos crean que han conseguido trasladar el sentimiento de forma correcta, parece un poco injusto que critiquemos lo mismo en videojuegos. *Halo 3, Wipeout HD* o incluso *FIFA 09* forman parte de una argumentación poderosa sobre que las nuevas entregas en viejas series pueden resultar tan gratificantes como una novedad absoluta. Isaiah Berlin dividió a los pensadores entre erizos y zorros. El erizo sabe una cosa muy importante, y el zorro un montón de cosas pequeñitas. Dylan y Bowie son zorros, Springsteen y Morrissey son erizos. En videojuegos, Miyamoto es un zorro, y Jeff Minter un erizo. De forma más general, los *Tomb Raider* representan un caso extremo de "ericismo", algo que no es del todo malo en la ecología general de los videojuegos. Berlin no dijo que los zorros fueran mejor que los erizos, ni viceversa: celebraba el hecho de que ambos existieran en el mundo. Por supuesto, podría desenfundar sus pistolas y disparar en la cara a cualquiera de los dos animales sin pensárselo dos veces, pero no todos podemos ser perfectos.

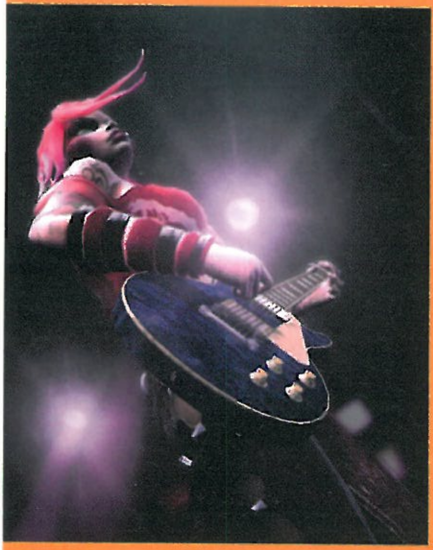
Steven Poole es el autor Trigger Happy:* La vida interior de los videojuegos. *Visítale online en su web stevenpoole.net



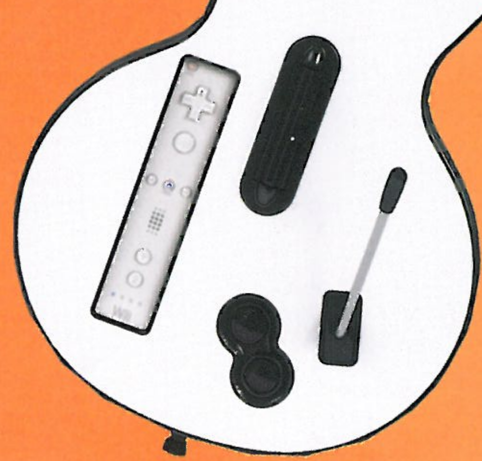
EDGE SORTEA











Mándanos el siguiente cupón y entrarás en el sorteo de un pack *Guitar Hero III*.

(Compuesto por guitarra y juego)

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a esta pregunta:

1.- ¿Juegas más en consolas portátiles que en fijas?..

2.- ¿Qué tipo de contenido te gustaría encontrar en nuestra web (www.revistaedge.es)? ....

....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo del packs arriba indicado. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 37 de EDGE.
Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

Nombre: ....

Apellidos: ....

Tel.: .... Dirección: ....

C.P.: .... Población .... Provincia: ....

Edad: ...... E-mail: ....

GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A., te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerles un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid. Los envíos serán realizados por correo certificado. Si llegasen devueltos, los premiados deberán hacerse cargo del coste del reenvío o podrán recogerlo en nuestras oficinas.

☐ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla.*

78 77 81 78 40 72 73 90 74 75 78 79 80 81 86 73 79 80 85 74
84 85 74 73 74 75 76 77 78 79 85 74 75 76 79 80 81 72 79 80 74 75 76 77
79 80 81 73 83 69 74 75 76 77 74 75 76 77 79 80 74 82 83 79 80 69 82 83 75 79
80 81 79 83 84 80 77 78 82 76 81 82 83 75 77 78 79 80 81 78 83 79 80 81 76 77
78 79 80 79 80 81 76 77 78 79 80 77 78 79 80 77 79
79 80 81 77 77 78 79 77 78 79 80 78 78 81 77
77 72 90 80 80 81 82 84 85 86 87 81 76 78 78
83 84 85 73 75 76 77 78 77 78 77 82
81 81 82 83 75 76 77 78 72 73 74 75
75 75 76 77 81 82 72 75 80 78 79 77
76 77 78 79 76 77 78 79 80 81 76 77 78 80 81 78
79 79 80 81 77 78 79 80 77 78 79 80 78 79
79 79 80 77 79 78 79 78 79 78 79 78 79 79 80 81
83 84 85 86 75 76 77 78 79 80 81 82 70 72 73 78
74 74 75 76 81 82 83 73 77 78 79 80 87 79
74 74 75 76 81 82 83 84 79 80 78 77
79 79 80 81 77 78 79 80 75 76 78 82
80 80 81 82 81 76 77 78 79 72 83 77
78 78 79 80 77 78 79 80 79 80 78 77
78 79 80 78 78 79 78 79 77 85 78 79 78 78
81 81 82 83 78 79 80 81 74 75 76 77 78 79 80 79
79 79 68 81 78 79 80 77 83 84 74 75 76 77 70 77
82 82 83 75 81 76 77 71 76 77 78 79 80 81
82 82 76 77 77 69 76 77 78 79

Próximo número

Edge 36
Fear 2, Resident Evil 5, MadWorld,
Let´s Tap, Reportajes, Entrevistas
y mucho más...

Kelly
HU

SAMUEL L.
JACKSON
EN

Ron
PERLMAN



AFRO SAMURAI®
EL VIDEOJUEGO



NO ES PERSONAL.
SOLO VENGANZA.

MÚSICA DIRIGIDA POR RZA

WWW.AFROSAMURAI.EU

DISPONIBLE 27/03/09







PLAYSTATION 3

